# DEATHLOOP
Frische Infos zum Zeitschleifen-Shooter von Bethesda

# DAYS GONE
Endlich auch für den PC: Test zum Zombie-Spektakel von Sony!

# PC Games
*Wissen, was gespielt wird*

# EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

## OVERLORD
Einfach mal böse sein: In diesem fiesen wie lustigen Action-Adventure seid ihr der Overlord und schickt eure KI-Untertanen für euch in den Kampf!

# FAR CRY 6
Viva la Revolución? Der sechste Teil von Ubisofts Shooter-Reihe entführt uns in karibische Gefilde. Wir verraten euch, was es sonst noch Neues gibt!

# MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION
Im Test: So gut ist das Remaster der Sci-Fi-Trilogie!




AUSGABE 347
07/21 | € 6,99
www.pcgames.de

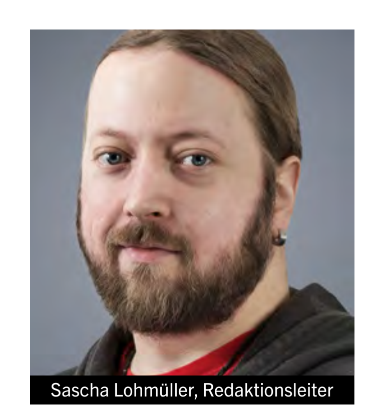
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20




FESTIVAL OF
RACING
MOTORSPORT BEI NITRO
NITRO.
ADAC GT MASTERS
24H NÜRBURGRING
24H LE MANS
LIVE IM FREE-TV
UND AUF TVNOW

EDITORIAL

# Gamescom, E3, Karibik – virtuelle Welten im Überfluss.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Nun steht es also fest, im Endeffekt eine nachvollziehbare und sinnvolle Entscheidung. Trotz voranschreitender Impf-Kampagne, sinkender Corona-Zahlen und einigermaßen durchdachter Konzepte fällt leider auch in diesem Jahr die wichtigste Großveranstaltung des Sommers aus: Wacken findet nicht statt. Achso ja, die Gamescom natürlich ebenfalls, zumindest in der gewohnten physischen Variante, vor Ort in Köln. Das ist natürlich schade, denn wir hatten uns schon auf die Rückkehr der Spiele-Feier in diesem Jahr gefreut, aber dann wird die Party halt im nächsten Jahr umso umfangreicher. Stattdessen gibt es wie schon 2020 eine digitale Variante der Gamescom, so dass wir Ende August immerhin virtuell ein paar Neuankündigungen verfolgen dürfen. Jetzt steht erst einmal kurz nach Redaktionsschluss die ebenso virtuelle E3 vor der Tür, in der nächsten Ausgabe haben wir also vielleicht einen spannenden Schwung an Neuankündigungen für euch.

Doch genug in die Glaskugel geschaut, auch im Hier und Jetzt haben wir spannende Themen für euch. Far Cry 6 etwa: Das konnten wir uns kürzlich erneut ausgiebig anschauen. Neben dem neuen Karibik-/Fantasy-Kuba-Setting winken jedoch auch ein paar andere Änderungen, während der Kern des Spiels natürlich die beliebte Far-Cry-Formel beibehält – alles, was wir momentan zu dem Spiel wissen, lest ihr daher auch in unserer Coverstory.

Deutlich mehr wissen wir mittlerweile auch über Deathloop. Der Zeitschleifen-Shooter von den Arkane Studios hinterlässt ja seit seiner Ankündigung mit jedem weiteren Trailer Fragezeichen über den Köpfen zurück. Die sind zwar nach der Präsentation, der wir beiwohnten, nicht alle beiseite gewischt, aber zumindest ergibt sich nun ein klareres – interessantes – Bild.

Den Testteil eröffnet hingegen ein alter Bekannter in neuen Kleidern: Commander Shepard ist zurück! In der Mass Effect: Legendary Edition wurden die ersten drei Teile für moderne Systeme aufpoliert, vor allem der Erstling erstrahlt in gänzlich neuem Glanz. Ob die Frischzellenkur geglückt ist, verraten wir euch natürlich. Dasselbe gilt für Days Gone: Das ehemals PS4-exklusive Zombie-Endzeit-Abenteuer erschien nun wie zuvor Horizon auch für den PC, wir haben die Version ausführlich angeschaut.

Ferner schauen wir in diese Ausgabe noch auf F1 2021, Scarlet Nexus, Twelve Minutes oder die Beta-Phase von Chivalry 2 und fällen unter anderem noch über Biomutant, Subnautica: Below Zero oder Hood: Outlaws & Legends unser Testurteil. Specials im Magazin- und Extended-Teil widmen sich zum Beispiel den Spielen, die die Welt veränderten oder dem Genre der Jump'n'Runs. Und Extended-Käufer mimen zudem in Overlord zur Abwechslung mal den Oberfiesling. Viel Spaß mit alledem!

**Sascha und das PC-Games-Team**

## +++ PCG-Ticker +++

**+++ NEWS Aktuelles +++**

+++ Es gab selten eine geteiltere Meinung in der Redaktion, als bei der Frage nach dem liebsten Far Cry. Gewonnen hat Blood Dragon mit drei Stimmen, gefolgt vom dritten Teil mit zwei Votes. Je einmal genannt wurden dann noch Far Cry 1, 2, 4 und Primal. Der arme fünfte Teil. Mal schauen, wo sich dann der sechste Ableger einordnet. +++

+++ Es gab selten ein Spiel, was selbst erfahrene Redakteure in ersten Trailern so verwirrte wie Deathloop, nach der Präsentation sehen wir etwas klarer. Nichtsdestotrotz ist das Zeitschleifen-Spiel echt abgefahren. +++

+++ Keinen sonderlich großen Einfluss auf F1 2021 dürfte die Umfrage nach den Lieblingsfahrern der Redaktion haben. Aber egal, hier ist sie: Ayrton Senna x3, Mika Häkkinen und Schumi x2, Lando Norris, Kimi Räikkönen, Niki Lauda, James Hunt und Jochen Rindt jeweils x1. Wir wollen auch nicht unerwähnt lassen, dass Sebulba genannt wurde. +++

**+++ NEWS Tests +++**

+++ Das ist doch mal erfreulich: Normalerweise sind es eher die Portierungen ehemaliger Konsolenspiele, die technische Probleme machen. Bei Days Gone ist es umgekehrt: Hier war die anfängliche PS4-Fassung erstaunlich verbuggt, die neue Steam-Fassung nun läuft dafür weitestgehend beim Großteil der Spieler völlig problemfrei. Weiter so! +++

**+++ NEWS Vermischtes +++**

+++ Nachdem unsere liebe Paula in der letzten Ausgabe ja ihren Abschied angekündigt hat, begrüßen wir in dieser Ausgabe unseren neuen Volontär Stefan Wilhelm. Herzlich willkommen in der Chaotentruppe! +++

# INHALT 07/2021



FAR CRY 6 08

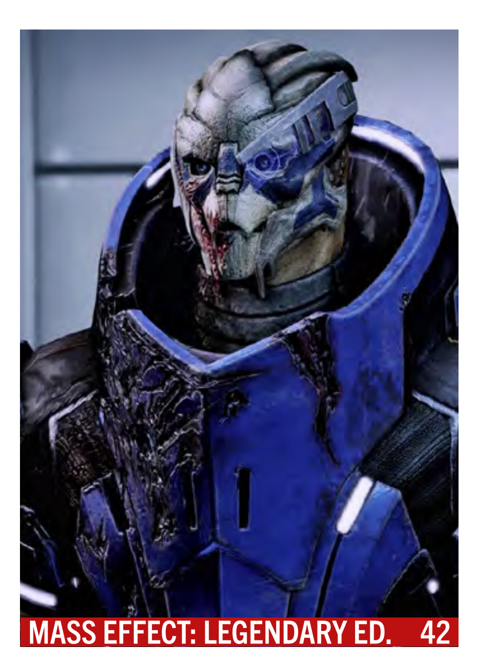

DEATHLOOP 12

## AKTUELL



## TEST




MASS EFFECT: LEGENDARY ED. 42

## MAGAZIN



## HARDWARE




DAYS GONE 46

## EXTENDED



## SERVICE

# Digitale Vollversion + DVD

ALLE VIDEOS AUF DER DVD



Wichtigste Mechanik der Missionen ist die Kontrolle über eure Schergen, die für euch kämpfen, looten, zerstören und rätseln, was das Zeug hält.


Auch euer Overlord nimmt an den Kämpfen teil, dazu rüstet ihr ihn zwischen den Missionen mit Items und neuen Skills aus.


Eure Schergen taugen nicht nur zum brandschatzen, sie beschaffen auch Beute. Praktisch, da euer Turm neu renoviert werden muss.

## OVERLORD*

Ihr seid der Overlord, das ultimative Böse! Leider wurdet ihr soeben von ein paar übereifrigen Helden aus eurer heimeligen Höllenburg vertrieben. Logisch, dass es nun an euch ist, euren alten Unruhm wiederherzustellen. Dazu kontrolliert ihr eine ganze Meute an sogenannten Schergen, die in den Gefechten für euch KI-gestützt kämpfen, plündern, Rätsel lösen und euch mit Reichtümern versorgen – die Mechanik erinnert an die tolle Pikmin-Reihe für die Nintendo-Konsolen. Doch auch euer Overlord will aufgerüstet, mit Items versehen und mit Skills bzw. Zaubersprüchen ausgestattet werden. Zudem baut ihr nach und nach zwischen den Missionen der umfangreichen Einzelspielerkampagne euren Turm wieder zu einer Festung des Bösen aus und entscheidet euch an bestimmten Stellen für eine Vorgehensweise, die die weitere Story sowie den Look eurer Festung und eures Bösewichts beeinflusst.

**INSTALLATION**

Bei unserer Vollversion zu Overlord handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

**FAKTEN ZUM SPIEL**

Genre: Strategie/RPG
Publisher: Codemasters
Veröffentlichung: 26. Juni 2007

**SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**

**Mindestens:** Windows XP, Pentium 4 mit 2,4 GHz oder Athlon XP 2400+, 512 MB RAM, GeForce FX5900 oder Radeon 9500, 4,5 GB freier Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Windows XP/Vista, Intel Core 2 Duo oder Athlon 64 X2, 1 GB RAM, GeForce 7800 oder Radeon X1800, 4,5 GB freier Festplattenspeicher

***Bitte beachtet, dass unsere Vollversions-Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt daher den Code im Heft sowie den Gamesplanet-Code bitte spätestens bis zum 31. Dezember 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

## DVD 1

### VORSCHAU
- Apex Legends
- Deathloop
- Pathfinder: Wrath of the Righteous
- Scarlet Nexus
- Twelve Minutes

### SPECIAL
- Highrise City – Konkurrenz für Cities: Skylines aus Deutschland
- Spielejahr 2021: Diese Ankündigungen dürft ihr dieses Jahr noch erwarten!
- The Division 2: Free2Play-Umstellung

### MEINUNG
- Die Zukunft von Resident Evil hängt an einer Entscheidung!
- Spiele müssen kürzer werden!

### RETRO
- Die Siedler – Eine Legende wurde geboren




## DVD 2

### TEST
- Hood: Outlaws & Legends
- Mass Effect: Legendary Edition
- Resident Evil: Village
- Subnautica: Below Zero

### SPECIAL
- Bitte nicht! Diese 10 Dinge wollen wir 2021 nicht mehr sehen
- Einkaufsführer Rogue-likes: Die 12 besten Genrevertreter
- Mass Effect: Legendary Edition – Grafikvergleich Remaster vs. Original
- Resident Evil: Re:Verse – Multiplayer-Ableger kommt später
- Resident Evil: Village – Die Geschichte des direkten Vorgängers



# DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

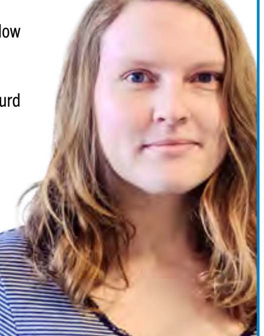
**Spielt gerade:**
WoW, Fussball Manager 13, Outriders, Biomutant, Mass Effect: LE

**Sah gerade:**
diverse alte Tom-Clancy- und Mafia-Filme – war mir mal wieder nach. Außerdem: Army of the Dead. Habe sehr gelacht, wenn auch nicht an den dafür vorgesehenen Stellen.

**Wünscht:**
Felix alles Gute in Norditalien. Falls du mal die Einheimischen nicht verstehst, ruf Lukas an. Ich weiß, wie sich das anfühlt, ich habe damals meine erste Vermieterin in Franken auch nach sechs Monaten noch nicht verstanden. Ich hoffe mal, dass die Wohnung auch tatsächlich zur Miete stand …

**Begrüßt bald:**
wahrscheinlich ein neues Familienmitglied. Ein dauerhaft vierbeiniges wohlgemerkt.

## MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



**Spielt:**
Mass Effect: Legendary Edition, Breathedge, Subnautic: Below Zero

**Schaut:**
R.O.T.O.R, Do or Die! und noch einen ganzen Haufen an absurd schlechten, aber sehr unterhaltsamen Filmchen

**Wünscht:**
Felix natürlich alles Gute in der neuen Heimat (Du wirst fehlen!) und Stefan einen guten Einstand (bring Bier und Schokl!).

**Ärgert sich:**
In Deutschland ist es unnötig schwierig, manche Filme in guter Qualität zu vernünftigen Preisen bekommen. Da schielt man schon etwas neidisch auf Amazon Prime US …

## KATHARINA PACHE | Redakteurin



**Spielt gerade:**
Maneater, Miitopia, mit dem Gedanken, sich doch nur ganz kurz mal fünf Minuten hinzulegen

**Sah zuletzt:**
Parasite und Midsommar

**Warum:**
kriegt Mass Effect einen neuen Release, Dead Space aber nicht?

**Und sonst:**
wünsche ich Felix ein schnelles Einleben in der neuen Heimat, Stefan viel Spaß zum Einstand und dass das Wetter so schön warm und freundlich bleibt, wie es gerade ist. Und dass ich vielleicht mal eine Impfung bekomme.

**Wichtige Erkenntnis:**
2021 war die schlechteste Staffel Germany's Next Topmodel aller Zeiten!

## LUKAS SCHMID | Redakteur



**Wünscht:**
Kollege Felix alles Gute in Österreich und Ex-Kollegin Paula ebenfalls alles Gute sowie viel Erfolg im neuen Job. Und für sich selbst, dass niemand bemerkt, dass er hier frech von Chris plagiiert hat. Die gesparten 30 Sekunden war es definitiv wert.

**Spielt gerade:**
Nier Automata. Ich verstehe jetzt, warum so viele Leute das Ding lieben, es ist echt ziemlich fantastisch. Das Achievement für's Der-Protagonistin-unter-den-Rock-Gucken ist trotzdem verstörend.

**Spielt bald:**
Chicory: A Colorful Tale. Seit dem ersten Trailer hab ich mich in das farbenfrohe Abenteuer verliebt. Hoffentlich taugt es was!

**Spielte kurz:**
Resi 8. Wie schon bei Resi 7 finde ich es gut, trotzdem fällt mir die Motivation zum Weiterspielen schwer. Kein Plan warum.

## CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



**Wünscht:**
Kollege Felix alles Gute in Österreich und Ex-Kollegin Paula ebenfalls alles Gute sowie viel Erfolg im neuen Job.

**Spielt gerade:**
Capcom Arcade Stadium, Days Gone sowie zwei Spiele, die noch unter Embargo stehen.

**Liest gerade:**
Stephen King – In einer kleinen Stadt

**Plant gerade:**
Einen Umzug und entrümpelt deshalb nach und nach die Wohnung. Wie viel Scheiß sich über die Jahre so ansammelt!

**Und sonst:**
Es kommen endlich große Spielethemen und privat stehen auch ein paar Sachen an. Es gibt also viel zu tun, das einen aus der Monotonie der Pandemie reißt. Gut so!

## FELIX SCHÜTZ | Redakteur



**Schreibt diese Zeilen:**
Zwei Tage, bevor er endgültig seine Zelte abbricht und mit seiner Familie nach Österreich zieht – wenn alles gut geht. Seinem geliebten Büroplatz hat er bereits Lebewohl gesagt. Fühlt sich alles noch ein bisschen unwirklich an.

**Kann seine Tetris-Kenntnisse endlich mal vernünftig einsetzen:**
Fast 17 Jahre wollen in Kisten verpackt und halbwegs ordentlich für den Umzug verstaut werden, von unzähligen Spielsachen für die Kinder mal ganz zu schweigen. Aber auch der Papa hat sein Spielzeug dabei. Es ziehen mit: Ein PC, zwei Notebooks, 11 Konsolen und dazu ein halbes Dutzend Handhelds.

**Spielt derzeit nur abends, dafür aber mit unerwartet viel Freude:**
Die Alpha von Diablo Immortal. Ja, auf dem Telefon. Und ja: Das Ding ist *richtig* gut. Wer Diablo 3 mochte, sollte Immortal unbedingt eine Chance geben, sobald es erscheint.

## MATTHIAS DAMMES | Redakteur



**Spielt derzeit:**
Mass Effect: Legendary Edition, No Man's Sky, Airport CEO, We are Football (sobald ein Fan-Patch für die Regionalliga da ist)

**Liest gerade:**
„Die Poesie des Fußballs" – ein Buch in dem sich Fußball-Experten wie Boris Herrmann, Manni Breuckmann und viele andere über typische Phrasen wie Abwehrschlacht, Flankengott und Kopfballungeheuer auslassen und dazu passende Anekdoten erzählen. Witzige kleine Geschichten für Fußball-Liebhaber.

**Spielt derzeit mit dem Gedanken:**
eine Dauerkarte für die kommende Regionalliga-Saison von Energie Cottbus zu kaufen. Nun ist das Stadion der Freundschaft zwar 450km von Fürth entfernt, aber selbst wenn ich am Ende nicht zu allen Spielen fahre, hätte ich mit dieser Investition doch immerhin etwas für den chronisch klammen Verein getan.

## DAVID BENKE | Video-Redakteur



**Spielt gerade:**
Returnal und kotzt dabei im Strahl. Ich habe es nach knapp 12 Stunden Spielzeit noch immer nicht über das zweite Biom hinausgeschafft. Der dortige Zwischenboss macht mich völlig fertig, wenn ich es denn überhaupt zu ihm schaffe. Vielleicht sollte ich Rogue-Likes doch lieber Fachmann Felix überlassen …

**Schaut gerade:**
Castlevania. Habe die Spiele-Vorlage von Konami zwar nie gezockt, aber Vampire gehen ja eigentlich immer.

**Freut sich:**
Tatsächlich auf die EM im Juni. Ich glaube zwar beim besten Willen nicht, dass Deutschland da eine tolle Leistung auf den Rasen zaubert und die Stimmung in den (halb-)leeren Stadien wird wahrscheinlich auch etwas seltsam sein. Aber jeden Tag Fußball? Count me in!

## MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

**Leidet unter:**
Bestellwahn! Für die neue Bude gibt es zig Dinge, die zwar sinnlos, aber superhübsch sind. Außerdem fällt es mir aktuell enorm schwer, die ungewöhnlich moderne Küche zu nutzen. Stattdessen werden fleißig internationale Kochkünste in Anspruch genommen, hehe. Man gönnt sich ja sonst nix.

**Zuletzt gesehen:**
Mortal Kombat (2021), The Quick and the Dead, It: Chapter Two, House of 1000 Corpses und The Devil's Reject.

**Spielt aktuell:**
Crossing Souls und Animal Crossing auf der Switch, Biomutant und (mal wieder) Uncharted 4: A Thief's End. Ach, und F1. (:

**Freut sich auf:**
Die Wiedereröffnung der Kinos! Als erstes werden Minari und Nomadland nachgeholt – freu mich!

## JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



**Schau gerade nochmal:**
den Hype-Hit des ersten Lockdowns: Tiger King auf Netflix!

**Hat sich endlich getraut:**
und hat beim Pflanzenhändler um die Ecke seit Jahren wieder eine Zimmerpflanze angeschafft. Dazu ein schöner Topf, Dünger und eine schicke Gießkanne aus Edelstahl. Hoffentlich ist das Projekt „Zimmerpflanze" nun erstmals von Erfolg gekrönt.

**Freut sich über:**
seine neuen Aufgaben als Social-Media-Redakteur, nachdem Vorgängerin Paula zu neuen beruflichen Ufern aufgebrochen ist.

**Hat Mehl und Tomatensauce gekauft:**
und zum ersten Mal seit circa drei Jahren mal wieder selbst Pizza gemacht, auch den Teig! Als Belag gab es Räuchertofu und (veganen) Käse. Ein großer Back-Spaß und eine Gaumenfreude!

## DOMINIK PACHE | Redakteur

**Bekommt bald:**
Viele tolle Dinge von seinem Amazon-Wunschzettel zum Geburtstag geschenkt. Warum ich das weiß? Kann man als Besitzer der Liste nachschauen, aber psst!

**Spielt gerade:**
Factorio, Rimworld, Going Medieval

**Schaut gerade:**
Offensichtlich relativ weibliche Dinge auf Netflix. Das Programm schlägt mir viele Frauen-Serien vor. Jetzt guck ich mir den ganzen Kram auch noch an und bekomm mehr davon angezeigt.

**Begrüßt:**
Unseren neuen Volontär. Nachdem sich hier alle von Felix und Paula verabschieden, besetze ich mal den Gegenpol und heiße Stefan herzlich willkommen!

## CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

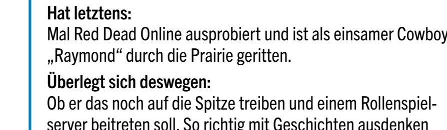


**Freut sich über:**
Sonne.

**Schaut gerade:**
Sex Education und The Wire (erneut). Außerdem fleißig Filme für den Heim-Kino-Podcast. Bald sogar wieder im Kino! Filme mit schmatzenden Leuten zu sehen, die alle paar Sekunden auf ihr Handy schauen, ist in einem großen Saal einfach geiler.

**Spielt aktuell:**
Die Mass-Effect-Trilogie in der klassischen Variante. Gerade bei Teil zwei. Definitiv mein Favorit.

**Packt demnächst:**
Mal wieder die Switch aus. Für längere Zugfahrten optimal und es stehen ein paar davon an. Freue mich darauf, die Indies Transistor und Inside nachzuholen.



## MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

**Spielt gerade:**
Rust, Dead by Daylight, Resident Evil: Village, Black Ops: Cold War

**Fragt sich:**
Wie Maci auf der Xbox Uncharted 4 zum Laufen bringt. ;)

**Freut sich:**
Darüber, dass endlich wieder Mannschaftstraining stattfinden kann und ich meine Hockey-Kollegen nicht nur vor dem Rechner in diversen Online-Workouts sehe.

**Freut sich außerdem:**
Über das schöne Wetter. So kann es gerne bis tief in den Oktober bleiben.

**Und sonst:**
Schließe ich mich natürlich an und wünsche Paula viel Erfolg und Felix einen guten Start in Österreich. Außerdem: Hallo Stefan!

## CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



**Hat letztens:**
Mal Red Dead Online ausprobiert und ist als einsamer Cowboy „Raymond" durch die Prairie geritten.

**Überlegt sich deswegen:**
Ob er das noch auf die Spitze treiben und einem Rollenspielserver beitreten soll. So richtig mit Geschichten ausdenken und Cowboysprech im Teamspeak.

**Könnte sich vorstellen:**
Als Gesetzeshüter für Recht und Ordnung zu sorgen. Oder vielleicht ist Raymond auch einfach nur ein einsamer Jäger, der nicht so gut Menschen kann

**Fragt sich nur noch:**
Ob „mit den Jungs mal amtlich einen heben" dann auch für Saloons im wilden Westen gilt …

## ALEXANDRA BÖHM | Leitende Layouterin



**Freut sich über:**
Den Aufstieg der Spielvereinigung Greuther Fürth in die erste Bundesliga. Zwar bin ich gar keine Fürtherin, dennoch finde ich es immer super, wenn das einer fränkischen Mannschaft gelingt. Und noch mehr super würde ich es finden, vielleicht sogar Tickets für das ein oder andere Heimspiel zu ergattern. Denn …

**… endlich mal wieder:**
ein richtiges Fussballspiel, mit grölenden Zuschauern, Bratwurst und Bier – und dann auch noch eins der ersten Liga – in dem süssen, kleinen Stadion der Kleeblätter zu erleben, hat sicher einen ganz besonderen Charme.

**Nebenbei bemerkt …**
konnte man die Aufstiegsböller der Fans vorm Stadion bis in unsere Redaktionsräume hören.

## STEFAN WILHELM | Volontär



**Beginnt mit dem Schreiben dieser Zeilen:**
Sein Volontariat bei Computec und freut sich wie ein Schnitzel, das Lieblingshobby zum Beruf machen zu können!

**Spielt gerade:**
Black Ops: Cold War, Inmost und ein paar alte iOS-Klassiker. Die Infinity-Blade-Trilogie bleibt einfach unschlagbar, wenn es um Mobile Games geht! Leider ist man dank des Epic-Apple-Rechtsstreits mittlerweile dazu gezwungen, die Spiele über dubiose Drittanbieter-Software zu installieren. Wenn ihr also bald kompromittierende Fotos von mir im Internet findet, teilt sie bitte nur mit vertrauenswürdigen Personen.

**Schminkt sich schon mal ein Clownsgesicht für:**
Die Präsentationen von Bandai-Namco auf der E3. Ich kann ja wohl nicht ernsthaft damit rechnen, endlich etwas zu Elden Ring zu sehen, oder? Aber vielleicht …

## SO ERREICHT IHR UNS:


**Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:** redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:** dvd@pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:** shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcg_de

**PC Games auf Instagram:**
www.instagram.com/pcgames.de






# Far Cry 6

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Ubisoft Toronto
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 07. Oktober 2021

Das Warten hat ein Ende: Ein Jahr nach seiner Enthüllung bekamen wir endlich erstes Gameplay aus Ubisofts neuem Open-World-Shooter zu sehen. Auch ein Releasedatum wurde genannt.

**Von:** David Benke

Als Far Cry 6 im Juli 2020 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, sorgte der Open-World-Shooter für ordentlich Furore: Nicht nur, dass sich die Macher von Ubisoft Toronto für ihren Bösewicht Breaking-Bad-Star Giancarlo Esposito sichern konnten. Mit der fiktiven Karibik-Insel Yara, das von einem Bürgerkrieg zwischen Guerillas und dem faschistischen Diktator Anton Castillo zerrissen wird, wagten sich die Macher auch an ein überraschend politisches Setting!

Nur wie sich das Ganze spielen würde, das verrieten die Entwickler mit ihrem auf Hochglanz polierten Render-Trailer nicht. Auf erstes Gameplay mussten wir stattdessen beinahe ein ganzes Jahr warten. Erst jetzt, im Rahmen einer neuen Ubisoft Forward, wurden der Vorhang gelüftet und Spielern ein paar frische Einblicke gewährt – vor allem in die Motivationen und Fähigkeiten eures Protagonisten Dani Rojas.

## Oh mein Gott, es spricht

Den könnt ihr über den Verlauf eures Abenteuers hinweg ganz euren Vorstellungen anpassen. Die erste Entscheidung ist dabei direkt: Wollt ihr lieber einen Helden oder eine Heldin spielen? Wie auch schon in Far Cry 5 habt ihr zu Beginn die Wahl aus einer männlichen und einer weiblichen Hauptfigur. Dieses Mal soll eure Wahl allerdings auch ein paar größere Auswirkungen haben! Das liegt unter anderem daran, dass euer Charakter nun wieder eine Stimme hat, statt wie im Vorgänger alles schweigend zur Kenntnis zu nehmen. Außerdem wird er in diversen Cutscenes zu sehen sein. Das wertet die Präsentation noch mal merklich auf, wobei wir uns hier und da ein schon bisschen mehr Mimik bei den Figuren gewünscht hätten.



In Far Cry 6 verschlägt es euch auf die fiktive Karibik-Insel Yara, die unter dem Regiment von Diktator Anton Castillo steht, gespielt von Breaking-Bad-Star Giancarlo Esposito.


Eure Spielfigur Dani Rojas ist wahlweise männlich oder weiblich. Im Vergleich zu den Vorgängern ist sie zudem wieder vertont und taucht in den Cutscenes auf.

Enormen Einfluss auf das eigentliche Gameplay wird die Wahl eures Geschlechts übrigens nicht haben. Die Welt behandelt euch also nicht anders, egal ob ihr das fiktive Eiland nun als Mann oder Frau erkundet. Ultimative Gleichberechtigung quasi. Auch eure Hintergrundgeschichte und Beweggründe bleiben stets gleich: Dani ist immer ein Aussteiger aus dem Militär, der Yara eigentlich nur zu gerne hinter sich lassen möchte. Aus diesem sehnlichen Wunsch wird allerdings nichts: Ihr werdet stattdessen unfreiwillig in den Konflikt zwischen Guerilla-Truppen und Castillos Armee hineingezogen und zum Held wider Willen auserkoren. Mit der Zeit entdeckt ihr allerdings, dass ihr ein gewisses Naturtalent in Sachen Widerstandskampf habt und geht in eurer neuen Bestimmung geradezu auf. Einziges Ziel ist nun: Yara von seinem faschistischen Anführer befreien! Dass Dani dabei auch eine persönliche Agenda verfolgt und mit Castillo selbst noch ein Hühnchen zu rupfen hat, macht das Ganze nur noch delikater.

Zum Glück müsst ihr das Regime auf Yara nicht alleine stürzen, hinter euch steht noch die besagte Guerillabewegung Libertad. Die umfasst einige Dutzend tapfere Männer und Frauen, von denen wir in der Präsentation zumindest schon mal ein paar zu Gesicht bekamen: Da wären beispielsweise Anführerin Clara Garcia oder Veteran Juan Cortez, der euch wichtige Tipps und Gadgets mit auf den Weg gibt. Noch weitere Gleichgesinnte findet ihr in den auf der Insel verstreuten Guerilla-Camps, in denen ihr unter anderem eine Runde Domino spielen oder euch auf euren nächsten Auftrag vorbereiten könnt.

**Freiheit für Yara – und den Spieler**

Die Missionsstruktur in Far Cry 6 wird dabei deutlich flexibler ausfallen als in den Vorgängern. Teilweise dürft ihr sogar die eine oder andere Entscheidung treffen, verrieten uns die Entwickler. „Ich kann natürlich nicht über das Ende selbst reden“, erklärte Narrative Director Navid Khavari im Gespräch. „Was ich sagen kann, ist: Ihr könnt die riesige Open World auf eure Art und Weise angehen. Wenn ihr euch entscheidet, euch mehr im Osten oder im Westen aufzuhalten, dann wird die Erzählung dort immer noch funktionieren.“ Alles in allem soll der neue Serienableger einen noch nie dagewesenen Grad an Freiheit bieten, schließlich könnt ihr hier gleich ein komplettes Land erkunden!

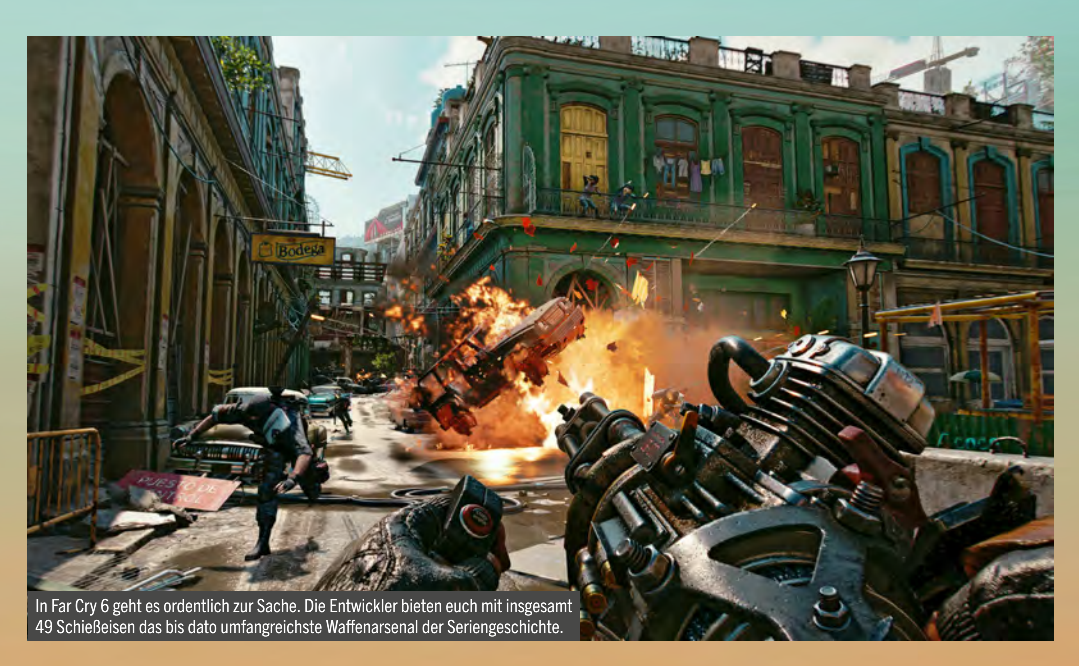
Welche Aufgaben euch dabei erwarten, darüber wollte man uns natürlich noch nichts Konkretes verraten. Was aber wohl schon jetzt klar sein dürfte: Es wird wieder ordentlich geballert! Schließlich seid ihr das Streichholz, das das Pulverfass Yara zum Explodieren bringt. Entsprechend geben euch die Entwickler mehr Macht als jemals zuvor. Far Cry 6 bietet das bis dato größte Arsenal der Seriengeschichte mit insgesamt 49 verschiedenen Schießprügeln, die ihr nach Herzenslust modifizieren könnt. Dazu gehören Klassiker wie etwa die AK-47, die mit verschiedensten Schalldämpfern, Visieren oder anderen Aufsätzen bestückt werden dürfen. Der größte Spaß sind allerdings die selbstgebastelten Knarren.

**Do it Yourself!**

Far Cry 6 setzt stark auf die sogenannte „Resolver Philosophy“. Das heißt im Klartext: Ihr müsst mit dem arbeiten, was ihr zur Verfügung habt, um ultimatives Chaos zu stiften. So bastelt ihr euch im Spielverlauf eben auch lustige Do-it-Yourself-Waffen aus alledem zusammen, was gerade in der Gegend rumliegt. Das gipfelt in skurrilen Kreationen wie etwa El Pequeño, einer Minigun aus einem Rasenmäher-Motor, oder den Discos Locos, mit denen ihr tödliche CDs verschießt.

Im bisher gezeigten Material machte dieser Ansatz einen richtig guten Eindruck, die Kämpfe wirkten rasant und actiongeladen: Ihr könnt durch die Gegend schlittern, Fässer hochjagen und Gegner mit dem Messer erledigen. Das schaut hier und da zwar bereits ziemlich blutig aus, Far Cry 6 zeigt den Freiheitskampf in all seiner Erbarmungslosigkeit, Spaß könnte das aber dennoch machen. Besonders, da sich Ubisoft einige spannende Gegnertypen ausgedacht hat, die sich beispielsweise mit mobilen Schilden zur Wehr setzen. Außerdem wurden die nervigen Schadenszahlen, Lebensbalken und Gegnerlevel von Far Cry: New Dawn über Bord geworfen. Einziger Wermutstropfen: Die KI wirkte teilweise noch ein wenig doof. Gegner merken nicht, dass ein Meter neben ihnen ein Kamerad mit dem Wurfmesser massakriert wird, stehen doof in der Gegend rum, statt das Feuer zu eröffnen, oder verfügen über die Treffsicherheit eines Stormtroopers. Die größte Gefahr wird also wohl von ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit ausgehen.

Um Castillos Truppen ebenbürtig entgegenzutreten, müsst ihr also selbst zur Ein-Mann-Armee werden. Dafür haben sich die Entwickler von Ubisoft Toronto etwas ganz Beson-



In Far Cry 6 geht es ordentlich zur Sache. Die Entwickler bieten euch mit insgesamt 49 Schießeisen das bis dato umfangreichste Waffenarsenal der Seriengeschichte.



Auf Yara lauetet die Devise: Do it Yourself! Auch Waffen wie Miniguns oder Flammenwerfer werden hier kurzerhand aus Schrottteilen selbst zusammengebastelt.



Obendrauf kommen die Supremo-Rucksäcke, die euch besondere Fähigkeiten verleihen. Ihr könnt euch etwa eine mobile Raketenabschussbasis auf den Rücken schnallen.

deres ausgedacht, die sogenannten Supremos. Das sind speziell angefertigte Rucksäcke, die euch mächtige Spezialfähigkeiten verleihen. Mit dem Exterminador habt ihr etwa eine aus Eisenrohren selbstgebaute, mobile Raketenabschussbasis auf dem Rücken. Dazu gesellen sich andere Gadgets – etwa Stimpacks, Wurfmesser und Granaten. Ihr könnt aber auch einfach einen Baseball werfen und damit eure Feinde ablenken.

**Auf leisen Sohlen**

Far Cry 6 soll nämlich mehr denn je die Möglichkeit bieten, auch etwas subtiler vorzugehen. Ihr müsst nicht immer mit roher Waffengewalt durch die Vordertür brechen, sondern könnt auch an Konfrontation vorbeischleichen, Wachen schmieren und gegnerische Stellungen sabotieren. Stealth oder Action? Eure Entscheidung! Dabei hilft unter anderem das beinahe trivial wirkende Holster-Feature. Ihr könnt eure Waffe nun also auch wegstecken, um keine Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen! Zudem verfügen Kleidungsstücke künftig über individuelle Perks, die alle unterschiedliche Spielstile begünstigen. Wer die Sam-Fisher-Gedächtnis-Brille trägt, schleicht gleich doppelt so gut! Auch die Umgebung wartet mit einigen spannenden Möglichkeiten auf: Yara ist etwa durchzogen von sogenannten Guerilla-Pfaden, einem Netzwerk aus versteckten Geheimwegen. Abseits davon gibt es aber noch vieles Anderes zu entdecken. Die Insel soll laut Entwicklern die „ambitionierteste" Spielwelt der Reihe werden, reicher und diverser als die der Vorgänger. Euch erwarten Berge, Dschungel, Strände sowie die Hauptstadt Esperanza, die mit ihrem kubanischen Flair, ihrem Kontrast zwischen Arm und Reich, neu und alt eine ganz eigene Stimmung kreiert – und dabei auch noch richtig chic aussieht!

Besonders die Spiegelungen, Lichteffekte und kleinen Details haben uns richtig gut gefallen. Auch in Sachen Umgebungszerstörung hat man ein paar Trippelschritte nach vorne gemacht. Bäume können nun etwa durch eine Explosion zum Einsturz gebracht werden. Gleichzeitig muss man aber auch sagen: Revolutionär wirkt das alles nicht. Wie auch schon Assassin's Creed: Valhalla merkt man Far Cry 6 seine Cross-Gen-Natur an. Dadurch, dass das Spiel auch auf alten Konsolen laufen muss, kommen die Vorzüge von PS5 und Xbox Series X und natürlich PC nicht so richtig zur Geltung. NPCs, die nicht sonderlich relevant für die Geschichte sind, schauen beispielsweise ziemlich generisch aus. Hier und da erscheint der Titel noch etwas leb- und lieblos.

**Typische Ubisoft Open World?**

In Sachen Nebenaufgaben erwarten euch etwa Checkpoints, Flak-Kanonen und die an die Außenposten angelehnten FND Bases, die Straßen oder Luftraum kontrollieren und natürlich auf eigene Faust zerstört werden müssen. Das klingt schon wieder ein wenig nach dem Ubisoft-typischen Abklappern der Open-World-Aufgabenliste. Immer-

Neben diversen Standard-Vehikeln, die ihr in der Open World kapern könnt, gibt es in Far Cry 6 nun auch persönliche Fahrzeuge, die ihr individuell modifizieren dürft.

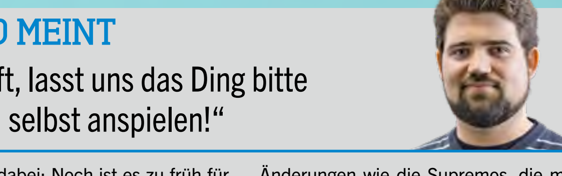



Far Cry 6 sieht über weite Strecken schon recht hübsch aus, revolutionär ist die Grafik aber nicht. Hier und da hätten es schon ein paar mehr Details sein dürfen.

hin: Ihr habt nun die Möglichkeit, diese Stützpunkte mit eurem Auto platt zu machen. Far Cry 6 stellt euch nämlich eine Auswahl an „Guerilla Rides“ an die Seite, abgefahrene Karren, die ihr mit Waffen und Deko ausstatten könnt – etwa einem Wackelkopf von Vaas Montenegro. Dazu gesellen sich natürlich noch Standard-Vehikel, die ihr kapern könnt. Vom Pferd, über diverse Boote, Flugzeuge und Hubschrauber bis hin zum Panzer ist hier alles dabei.

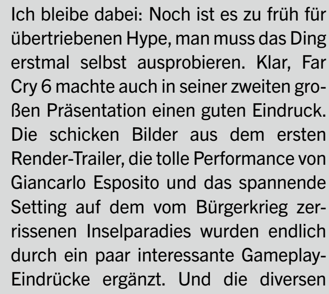
Wer will, kann auch noch einen Kumpel auf dem Beifahrersitz Platz nehmen lassen. Neben dem Koop-Modus sind auch die aus den Vorgängern bekannten Guns und Fangs for Hire zurück, nun allerdings unter dem Namen „Amigos“. Hier bekamen wir bereits Chorizo zu sehen, einen Dackel im Rollstuhl, der Feinde mit seiner Niedlichkeit ablenkt. Krokodil Guapo erkundet hingegen stilecht mit Weste und Goldzahn entlegene Wasserareale oder mampft Gegner auf. Man kann also guten Gewissens sagen: Auch im sechsten Teil nimmt sich Far Cry nicht allzu ernst, etwas abgefahren darf es schon gerne sein. Wo sonst kann man sich etwa eine Schusswunde mit einer glühenden Zigarre ausbrennen? An anderer Stelle herrscht dafür noch etwas weniger Klarheit: Eine mögliche Rückkehr des Editors wurde bisher weder bestätigt noch verneint. In Sachen Next-Gen-Features verriet man lediglich, dass PS5 und Xbox Series X mit 60 Frames pro Sekunde und 4K-Auflösung daherkommen. Auch das Thema Mikrotransaktionen umgingen die Macher bisher ziemlich geschickt. Dass es wie im Vorgänger Ressourcenpakete, Talentpunkte oder Cosmetics gegen Echtgeld geben wird, kann man aber wohl als gesetzt ansehen. Bleibt nur zu hoffen, dass sie einem nicht so penetrant ins Gesicht gedrückt werden.

Immerhin mit einer Info ging Ubisoft recht freizügig um: dem Releasedatum. Far Cry 6 soll am 07. Oktober 2021 für PC, PS4, PS5, Xbox One sowie Xbox Series S/X erscheinen. Der Open-World-Shooter wird sich im Herbst also unter anderem mit Back4Blood, Ghostwire: Tokyo oder dem neuen FIFA um die Aufmerksamkeit der Spieler streiten. Wir sind uns allerdings relativ sicher, dass Dani Rojas' Abenteuer dabei ziemlich erfolgreich sein dürfte. Denn auch, wenn hier und da noch ein paar Fragen offen blieben, machte der Titel insgesamt bereits einen sehr runden Eindruck. ❑

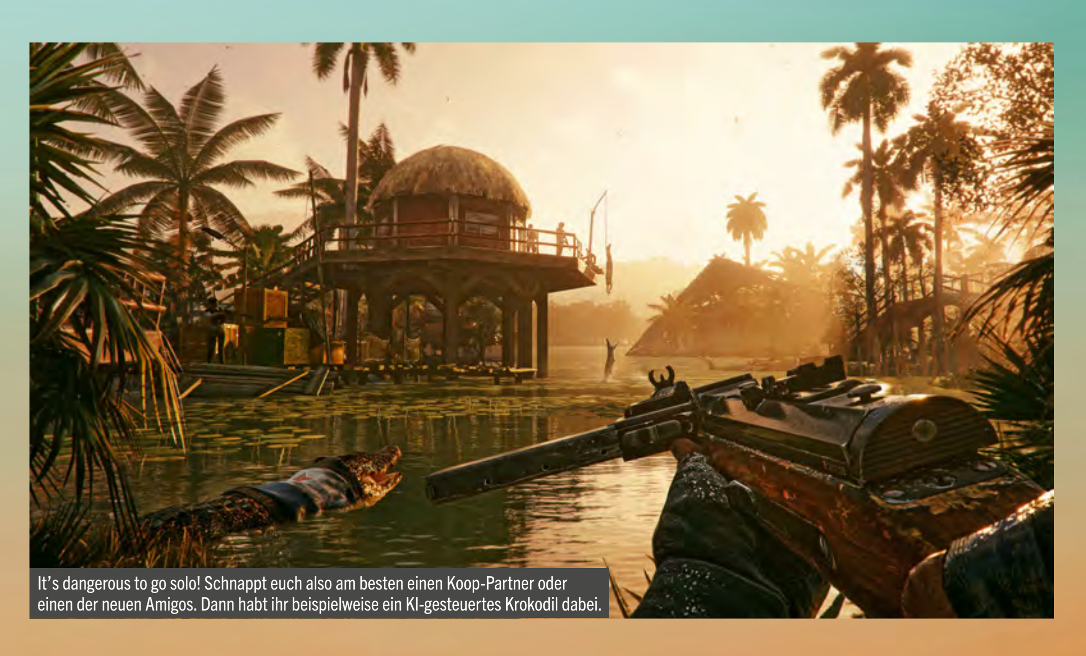


## DAVID MEINT

### „Ubisoft, lasst uns das Ding bitte endlich selbst anspielen!“



Ich bleibe dabei: Noch ist es zu früh für übertriebenen Hype, man muss das Ding erstmal selbst ausprobieren. Klar, Far Cry 6 machte auch in seiner zweiten großen Präsentation einen guten Eindruck. Die schicken Bilder aus dem ersten Render-Trailer, die tolle Performance von Giancarlo Esposito und das spannende Setting auf dem vom Bürgerkrieg zerrissenen Inselparadies wurden endlich durch ein paar interessante Gameplay-Eindrücke ergänzt. Und die diversen Änderungen wie die Supremos, die mit Perks versehenen Kleidungsstücke oder die zusätzlichen Stealth-Optionen wirkten auch wie sinnvolle Neuerungen. Ob sie sich aber auch wirklich so anfühlen, das lässt sich beim besten Willen noch nicht sagen. Gut möglich, dass der sechste Teil der Open-World-Ballerei spielerisch schnell wieder in alte Muster zurückfällt. Bis ich mich selbst nicht vom Gegenteil überzeugen konnte, bleibe ich hier höchstens verhalten optimistisch.



It's dangerous to go solo! Schnappt euch also am besten einen Koop-Partner oder einen der neuen Amigos. Dann habt ihr beispielsweise ein KI-gesteuertes Krokodil dabei.

# Deathloop

**Genre:** Action
**Entwickler:** Arkane Lyon
**Hersteller:** Bethesda Softworks
**Termin:** 14. September 2021

Am 14. September erscheint Deathloop konsolenexklusiv auf der PS5. Es erwartet uns ein verwirrendes, abgedrehtes und verdammt cooles Action-Spektakel. **Von:** Michael Grünwald

Zeitschleifen-Mechaniken scheinen 2021 ein großes Thema zu sein. Ob das daran liegt, dass auch Spiele-Entwickler von der aktuellen Situation genervt sind und sich eine Zeit vor oder nach Corona wünschen, wissen wir nicht. Dass Titel wie Returnal, Twelve Minutes und Deathloop alle in diesem Jahr erscheinen, sticht dennoch ins Auge. Während eines etwa zweistündigen digitalen Preview-Events von Arkane Lyon antworteten die Entwickler darauf angesprochen kurz und knackig mit den Worten „absoluter Zufall" und schelmischem Grinsen. Dieses Grinsen des Game Directors Dinga Bakaba und des Art Directors Sébastian Mitton zog sich aus einem nachvollziehbaren Grund durch die komplette Präsentation ihres neuen Werkes Deathloop. Das First-Person-Actionspiel sieht nämlich bereits jetzt verdammt gut aus und überzeugt mit innovativen Ideen. Neben 60 Minuten neuer Gameplay-Szenen gaben uns die beiden charmanten Franzosen auch tiefere Einblicke in die Story und die besondere Idee hinter Deathloop.

Wir geben unser Bestes, euch die Welt des Action-Krachers einmal zu erklären. Doch selbst erfahrende Spiele-Redakteure hatten nach der Gameplay-Präsentation noch einige Fragezeichen überm Kopf. Das muss nicht immer ein gutes Zeichen sein, doch im Anschluss an die Präsentation waren sich alle einig: Deathloop hat Hit-Potenzial. Zum Glück beantworteten die beiden Entwickler nach den bewegten Bildern in einer Q&A-Runde noch fleißig die Fragen der Fachpresse.

**Loops = Wissen, Wissen = Macht**

Auf der geheimnisvollen Insel Blackreef übernehmen wir die Rolle des unter Gedächtnisverlust leidenden Assassinen Colt. Dieser ist in einer Zeitschleife gefangen und dazu verdammt, den gleichen Tag immer wieder auf ein Neues zu durchleben. Um den Loop zu brechen, muss er Informationen sammeln, um acht Zielpersonen auszuschalten – und das an einem einzigen Tag. Die Entwickler bezeichnen die Story selbst als Mörder-Puzzle-Kampagne. Sollte unser Charakter einmal den Löffel abgeben, erwacht er immer und immer wieder am Strand von Blackreef. In jedem Durchlauf kommen wir allerdings an weitere Tipps und Hinweise und so auch unseren Zielen näher.




Ob sich Colt etwas beobachtet fühlt? Zunächst müssen wir uns aber einmal der lästigen Angreifer entledigen.

Was brauchen feiernde Menschen? Natürlich einen richtigen DJ, der ihnen so richtig einheizt. Passend dazu kann Deathloop auch soundtechnisch überzeugen.



Die Assassine Julianna Blake möchte uns um jeden Preis aufhalten und wird dies auch nicht nur einmal schaffen.




Blam! Pow! In Deathloop gibt es ein großes Arsenal an Waffen. Manche lassen sich auch beidhändig ausrüsten.



Was die beiden Turteltauben hier wohl gerade zum Besten geben? Mit Sicherheit einen Song der Blue Man Group.



Die Insel ist in vier verschiedene Areale unterteilt: The Complex, Updaam, Fristad Rock und Karl's Bay. Jeden dieser Bereiche können wir außerdem zu einer von vier verschiedenen Tageszeiten betreten. Und zwar morgens, mittags, nachmittags und abends. Jeder Schauplatz verändert sich enorm, je nachdem, wann wir ihn betreten. Am Abend können beispielsweise andere Gebiete erkundet werden als noch am Morgen. Außerdem verändern sich je nach Tageszeit ebenfalls unsere Gegner und Zielpersonen. Wie lange wir dabei jeweils in diesen Arealen bleiben, liegt ganz alleine in unserer Hand. Wenn das alles schon schwierig klingt, kommen wir nun zum absoluten Gamechanger: Dieser heißt Julianna Blake. Eine rivalisierende Assassinin, die unserem Charakter an den Kragen möchte, um den Loop zu schützen.

**Macht euren Freunden das Leben zur Hölle**

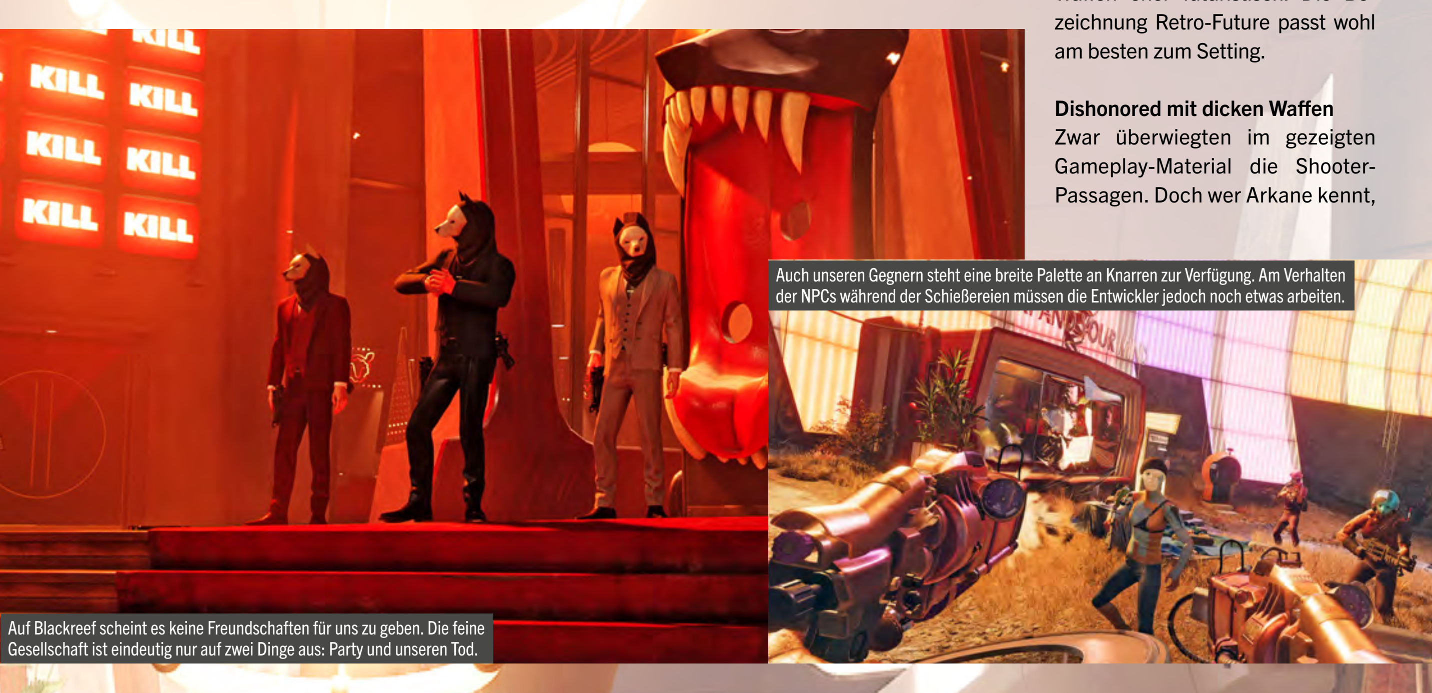
Deathloop kann komplett im Einzelspielermodus durchgespielt werden und setzt nicht einmal auf den in der heutigen Zeit fast schon erwarteten Onlinezwang. Antagonistin Julianna besitzt schon als NPC eigene Fähigkeiten, Stärken und Waffen und wird uns wohl mehr als nur einmal töten. Wer jedoch möchte, kann die komplette Kampagne auch im 1vs1 gegen einen Freund oder einen völlig Unbekannten spielen. „Invasion Multiplayer“ nennen die Entwickler diesen Modus, der in dieser Art auch schon in Spielen, wie Watch Dogs vorkam, aber bei weitem nicht so komplex ablief. Natürlich können wir den Spieß auch umdrehen und unseren Bekannten als Julianna das Spieler-Leben äußerst schwermachen. Einige Fragen, wie dieser PvP-Modus genau funktioniert und wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, dass sich die Haupt-Protagonisten in den Arealen begegnen, ließen die Entwickler jedoch noch offen. Es soll allerdings eine ständige Verbindung der beiden Assassinen bestehen, egal ob online oder offline.

**Mehr Rogue-lite als Rogue-like**

Welches Genre passt denn eigentlich am besten zu Deathloop? Das ist extrem hart zu sagen, denn Arkane ist schon immer dafür bekannt, den Spielern möglichst viele Freiheiten bezüglich der Herangehensweisen zu bieten. Egal ob Prey oder das Dishonored-Franchise, die Spiele des französischen Entwicklerstudios ließen sich schon immer schwierig kategorisieren. Ähnlich läuft der Hase auch bei Deathloop. Auf die Frage, ob die Macher ihr neues Werk denn als Rogue-like bezeichnen würden, bekommen wir aber eine klare, verneinende Antwort. Das bedeutet, wir werden unsere Waffen, Fähigkeiten und Hinweise nach einem fehlgeschlagenen Loop nicht komplett verlieren, sondern können diese behalten, beziehungsweise an unserer Leiche wieder aufsammeln. Ähnlich schwierig erweist sich auch die Frage nach der Zeit, in der Deathloop spielt. Einerseits bietet die Spielwelt einen stimmigen 60er-Jahre-Look, andererseits wirken Charaktere und Waffen eher futuristisch. Die Bezeichnung Retro-Future passt wohl am besten zum Setting.

**Dishonored mit dicken Waffen**

Zwar überwiegten im gezeigten Gameplay-Material die Shooter-Passagen. Doch wer Arkane kennt,




Auch unseren Gegnern steht eine breite Palette an Knarren zur Verfügung. Am Verhalten der NPCs während der Schießereien müssen die Entwickler jedoch noch etwas arbeiten.

Auf Blackreef scheint es keine Freundschaften für uns zu geben. Die feine Gesellschaft ist eindeutig nur auf zwei Dinge aus: Party und unseren Tod.


Die Welt von Deathloop ist nicht nur durchgeknallt und mysteriös, sondern auch schön anzusehen. Sowohl Außenareale als auch Innenbereiche glänzen mit Detailreichtum.

Sobald die Masken aus dem Gesicht verschwunden sind, können wir erkennen, dass auch die Charaktermodelle erstklassig aussehen.



Jeder der vier Bereiche hält zur jeweiligen Tageszeit andere Überraschungen für uns parat. Jeder Loop soll aus diesem Grund einzigartig sein.

der weiß, dass auch Stealth-Abschnitte nicht zu kurz kommen dürften. Schließlich zählt die Dishonored-Reihe zu den besten Schleichspielen der letzten Jahre. Leider konnten wir beim Event nicht selbst Hand anlegen und uns einen Eindruck von der Steuerung machen. Auf den ersten Blick wirken die unterschiedlichen Knarren jedoch sehr abwechslungsreich. Neben Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen, Gewehren und Schrotflinten wird es außerdem noch eine ordentliche Anzahl abgedrehter Gadgets geben, wie beispielsweise eine schallgedämpfte Nagelpistole. Das Waffenhandling macht zudem einen realistischen Eindruck und schon beim Zusehen spürt man die Wucht beim Abfeuern der Kugeln. Auch der krachende Sound in Feuergefechten klingt extrem mächtig und realistisch. Vor allem mit dem DualSense-Controller der PlayStation 5 wird man bei Deathloop laut den Entwicklern viel Freude haben.

In Kämpfen helfen unserer Spielfigur Colt neben den Waffen auch noch diverse Fähigkeiten. Sechs dieser übernatürlichen Kräfte bekamen wir in den gezeigten Szenen bereits vorgeführt. Mit „Reprise" kann unser Charakter die Zeit zweimal zurückdrehen, nachdem er bereits gestorben ist. Erst beim dritten Ableben startet der Loop wieder von vorne. Durch das Einsetzen von „Shift" teleportieren wir uns in brenzligen Situationen schnell aus dem Gefahrenbereich oder überraschen Feinde aus dem Hinterhalt. Ganz ähnlich funktioniert die Fähigkeit „Aether" mit der Colt für kurze Zeit für bestimmte Gegnertypen unsichtbar wird. Mit „Havoc" absorbieren wir erlittenen Schaden und wandeln diesen in einen mächtigen Power-Angriff um. Die beiden letzten bekannten Fähigkeiten lassen sich gut verbinden. „Karnesis" lässt uns die Gegner durch die Luft schleudern und mit „Nexus" verbinden wir drei Personen miteinander, die ab diesem Zeitpunkt das gleiche Schicksal teilen: Stirbt einer, sterben alle.

Zusätzlich können wir auf der kompletten Map von Blackreef noch Items finden, die unsere übersinnlichen Fähigkeiten und unsere Schießeisen weiter verbessern. Bis auf ein paar Ausnahmen sind das klassische Verbesserungen wie ein verringerter Waffenrückstoß, leisere



Die dekadente Bevölkerung von Blackreef möchte tagtäglich feiern und aus diesem Grund die Zeitschleife schützen. Eindringlinge sind unerwünscht.

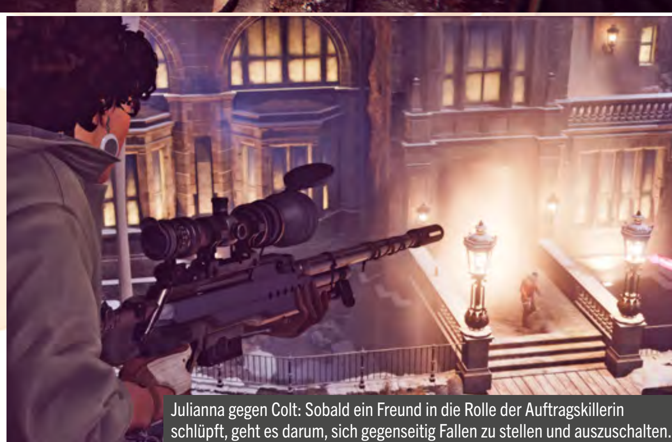

Neben offenen Gebieten und Innenräumen gibt es in Deathloop auch enge, unterirdische Abschnitte in Höhlen oder Bunkern.

Schritte und die Reduzierung des Fallschadens. Deathloop geizt nicht gerade mit Brutalität. Das heißt nicht, dass das Blut in Massen fließt, aber wenn unsere Gegner, oder auch einmal wir selbst, die Machete in Rücken oder Bauch stecken haben, dann schmerzt das schon beim Zusehen. Gleichzeitig setzt der Titel jedoch auch auf Humor. Die Dialoge und das Handeln der beiden Haupt-Protagonisten sorgten während der Gameplay-Präsentation auf jeden Fall für einige Lacher.

**Insel der Träume**
Wie bereits erwähnt, der Stil der Retro-Future-Welt von Deathloop sieht beeindruckend aus. Wenn wir auf Details achten, fallen uns direkt die schönen Lichteffekte und etliche Spiegelungen positiv auf. Durch das haptische Feedback und die adaptiven Trigger des DualSense-Controllers sollen sich zudem Begegnungen mit anderen Figuren realer und fesselnder als in ähnlichen Titeln anfühlen. Deathloop bekommt bis zum Release im September noch eine komplett deutsche Sprachausgabe spendiert. Für Fans der Originalvertonung können wir schon einmal bestätigen, dass die englische Synchronisation gelungen wirkt.

**Vier Monate Feinjustierung**
Mit Deathloop könnte Arkane Lyon nach Dishonored und Prey ein weiteres tolles Abenteuer gelingen. Bis zur Veröffentlichung am 14. September hat das Entwicklerstudio auch noch genug Zeit, um die trotz allen Lobes vorhandenen Probleme zu lösen. So wirkte die KI in der Demo hin und wieder nicht wirklich clever. Bestimmte NPCs bemerkten beispielsweise nicht, dass einige ihrer Kollegen in nicht allzu weiter Ferne plötzlich durch die Luft geschleudert wurden. Andere liefen quasi freiwillig in unsere Kugeln, anstatt Deckung zu suchen. Auch die Frage nach der Langzeitmotivation ist noch nicht geklärt. Schafft es Deathloop, die Durchläufe der Zeitschleifen so abwechslungsreich zu gestalten, dass sich die Spieler nach etlichen Besuchen der an sich immer gleichen Areale nicht langweilen? Wie bereits angesprochen, sollen sich diese Gebiete zwar immer wieder stark verändern, doch wie sich das nach mehreren Spielstunden auswirkt, können wir noch nicht beurteilen.

Funktioniert das ultraschnelle Gameplay des Titels auch, wenn ein unerfahrener Spieler zum Controller greift? Welche Motivation bietet das Spiel, wenn wir in die Rolle von Julianna schlüpfen? Ein paar Fragen sind also noch offen und ohne Anspielmöglichkeit und angesichts der Tatsache, dass eine Demo so oder so immer nur die Schokoseiten eines Produkts zeigt, sollte man bei allem Lob immer noch vorsichtig bleiben. Unser erster Eindruck ist aber auf alle Fälle positiv und wir sind zuversichtlich, dass uns mit Deathloop am 14. September ein innovativer, abgedrehter Titel für PC und PS5 erwarten könnte. ❑


Julianna gegen Colt: Sobald ein Freund in die Rolle der Auftragskillerin schlüpft, geht es darum, sich gegenseitig Fallen zu stellen und auszuschalten.


An sich wirkt die Insel wie das Paradies: Party, Zocken und keine Gesetze. Doch für unseren Protagonisten Colt gleicht Blackreef eher einem Gefängnis.

## MICHAEL MEINT
### „Verrückt, speziell und ziemlich cool: Deathloop hat Hit-Potenzial.“

Ich mag Shooter. Ich mag Schleichspiele. Ich wünsche mir in letzter Zeit mehr Abwechslung und Risikobereitschaft der Entwickler. Deathloop könnte genau das Spiel werden, auf das ich schon seit Jahren warte. Wenn es Arkane Lyon in den nächsten Monaten schafft, an den vorhandenen Problemen zu feilen und sich das Gameplay nicht zu schnell abnutzt, dann könnte ich definitiv viel Spaß mit dem Titel haben. Zum Abschluss des Events gab es einen schicken Trailer zu sehen, der meine Vorfreude auf jeden Fall noch einmal gesteigert hat. Hübsche Gameplays-zenen, untermalt mit einem Song, der auch gut zu einem James-Bond-Film passen würde und schon hatte mich die stimmige Atmosphäre für sich gewonnen. Ich bin auf jeden Fall gespannt, was wir in den nächsten Wochen und Monaten noch so zu sehen bekommen und freue mich schon darauf, selbst einmal Hand anlegen zu können.

# F1 2021

**Genre:** Rennspiel
**Entwickler:** Codemasters
**Hersteller:** Electronic Arts
**Termin:** 16. Juli 2021

Aufgepasst, liebe Racing-Fans: Mit F1 2021 gibt es viele spannende Updates und Neuerungen rund um die beliebte Racing-Simulation. Wir klären in unserer Vorschau, wie vielversprechend die nagelneue Story-Erfahrung „Braking Point“ ausfällt, was die Übernahme durch EA bedeutet und auf was sich Fans sonst noch freuen dürfen

**Von:** Maci Naeem Cheema

Seit September 2016 wird die Formel 1, die Königsklasse des Motorsports, von einer neuen Hand geführt. Das US-Medienunternehmen Liberty Media kaufte die Rennliga für satte 4,4 Milliarden US-Dollar und übernahm somit die Verantwortung von F1-Legende Bernie Ecclestone. Seitdem gibt es stetig erfreuliche Modernisierungen zu verbuchen. Im Februar 2021 gab es dann den nächsten Mega-Deal rund um die Königsklasse: Electronic Arts, das Zuhause von zig Sportspielen wie FIFA, Madden, NHL & Co., ist neue Mutterfirma der britischen Rennspielschmiede Codemasters. Somit gilt die offizielle F1-Videospielmarke, seit 2009 Eigentum von Codemasters, fortan als EA-Sports-Titel. Langjährige Fans der Reihe sind skeptisch – wenig verwunderlich. Ob die Sorge um die beliebte Marke berechtigt ist und was sich Fans von F1 2021 erwarten dürfen, klären wir in unserer Vorschau.

### Jedes Jahr mehr Königsklasse

Mit jedem neuen Spiel der beliebten Serie fokussiert sich Racing-Experte Codemasters auf einen anderen Teilbereich, um die Königsklasse noch besser virtuell einzufangen. Mit dem fantastischen F1 2020, dem bereits elften Ableger der Reihe, wurde beispielsweise der nagelneue „Mein Team“-Modus etabliert. In dem wachsen wir endlich über die etwas monotone Rolle des Fahrers hinaus und nehmen zusätzlich die fundamentale Position des Teamchefs ein.

Übersetzt bedeutet das, wir sind nicht nur für das blitzschnelle Bewegen des F1-Boliden und das Fahrzeug-Setup fürs Rennwochenende zuständig, sondern auch für



Die F1-Saison 2021 ist im vollen Gange. Schon bald dürfen sich Fans ebenfalls in den Rennzirkus stürzen.



Übersichtlich und schön: Die neue Benutzeroberfläche weiß zu gefallen.

Heißersehnt: Braking Point soll Fans endlich eine vollwertige Story-Erfahrung im Racing-Genre bieten.

die zielgenaue Organisation und Motivation unseres Teams über mehrere Saisons. Unser Budget, welches sich aus vergangenen Erfolgen und ausgewählten Sponsoren zusammensetzt, muss sinnvoll auf Entwicklungsbereiche wie Aerodynamik und Motor aufgeteilt werden. Marketing oder Teamevents müssen geplant werden und vieles mehr. Der Spielmodus erfreut sich großer Beliebtheit und kehrt natürlich in F1 2021 zurück. Darüber hinaus gibt es typische Modi wie eine klassische Karriere, Zeitrennen und Multiplayer. Das Herzstück von F1 2021 ist jedoch eine vollwertige Story-Erfahrung: „Braking Point".

### Epische und packende Action auf und neben der Rennstrecke

Diesmal stürzt sich das Entwicklerteam rund um Franchise Game Director Lee Mather, der seit 2016 die kreative Leitung verkörpert, auf eine hoffentlich epische Story, die von professionellen Schreibern konzipiert wurde. In Braking Point übernehmen wir die Rolle des aufstrebenden jungen Fahrers Aiden Jackson, der als Fahrer der Formel 2 vom großen Sprung in die Königsklasse träumt. Beim digitalen Preview Event, an dem wir teilnahmen, gab es zwar nur einen kurzen Einblick in die Inszenierung, die man erwarten darf, der war aber enorm vielversprechend! Hübsche Cutscenes, eine tolle Vertonung und realistische Animationen – eher unüblich für die Racing-Reihe – erlauben zumindest die Hoffnung auf eine packende und spannende Geschichte, wie man sie sonst nur in anderen Spielegenres serviert bekommt. Laut Mather habe man sich stark von der erfolgreichen Netflix-Serie „Drive to Survive" inspirieren lassen. Die vom Streaming-Giganten Netflix entwickelte Sportdoku gibt seit nunmehr drei Staffeln ungewöhnlich intime Einblicke in den sonst so exklusiven und scheuen Weltsport.

Laut Mather soll Braking Point je nach Spielkönnen ungefähr fünf bis sieben Stunden in Anspruch nehmen. Das ist weitaus länger, als wir das zu Beginn vermutet hätten. Dabei treffen wir auf die unterschiedlichsten Charaktere, die uns entweder tatkräftig zur Seite stehen, um unser Ziel der Weltmeisterschaft zu erreichen, oder sich uns mit vollem Körper- und Fahrzeugeinsatz in den Weg stellen. Eine der zweitgenannten Begegnungen ist mit Sicherheit Devon Butler, den Fans bereits aus der kleinen Story-Kampagne aus F1 2019 kennen. Der unsympathische Rennfahrer erfreute sich damals großer Beliebtheit bei Fans und er wird diesmal in Braking Point eine tragende Rolle als unser Nemesis einnehmen. Darüber hinaus gesellen sich Persönlichkeiten wie Zoe und Casper Akkerman, ein weitaus erwachsenerer Fahrer, und Teamchef Bryan Doyle in den Figurenkader.

Die Geschichte Aiden Jacksons beginnt in der 2019er-Saison der Formel 2, führt dann in die allererste F1-Saison des jungen Fahrers und endet in der aktuellen Saison 2021. Erfreulich ist auch, dass wir nicht nur mit schlichten Sequenzen abgespeist werden und uns daraufhin in einem klassischen Rennwochenende wiederfinden. Es wird eine Vielzahl an speziell entworfenen Rennsituationen geben, die der Erzählung und Spannung stark dabei helfen sollen, sich zu entfalten und über den Zeitraum der Handlung aufzubauen. Darüber hinaus gibt es storyspezifische Interaktionen mit der Presse und maßgeschneiderte Reaktionen der


Die offiziellen Designs der F1-Boliden dürfen natürlich nicht fehlen. Ebenso die F2-Wägen sind Teil des Spielinhalts.


Zugänglicher als je zuvor: Dank zig Einstellungsmöglichkeiten soll der Einstieg in die Königsklasse so simpel wie möglich sein.


Endlich ist es möglich, zu zweit die vollwertige F1-Erfahrung zu erleben.

Kommentatoren. Wie gut die nagelneue Story-Erfahrung tatsächlich ausfallen wird, kann man zum aktuellen Zeitpunkt aufgrund der wenigen Einblicke natürlich noch nicht sagen, doch wir sind durchaus angetan. Braking Point ist aber nicht die einzige neue Spielerfahrung, mit der Codemasters neue Höhen erreichen möchte.

**Endlich: Die langersehnte Zwei-Spieler-Karriere!**

Ein weiteres Highlight ist die lange von Fans gewünschte Zwei-Spieler-Karriere, die es uns ermöglicht, mit Freunden gemeinsam in die virtuelle F1 einzutauchen. Dabei dürfen wir frei wählen, ob wir gemeinsam unser Team an die Spitze bringen möchten oder in komplett unterschiedlichen Rennställen um die Meisterschaft konkurrieren. Doch keine Sorge, durch den dynamischen Fahrermarkt kann es durchaus dazu kommen, dass wir uns trotz Versus-Option in kommenden Saisons im selben Team wiederfinden – spannend! Wer sich jetzt Sorgen macht, die Zwei-Spieler-Karriere könnte eine abgespeckte F1-Erfahrung widerspiegeln, der kann aufatmen. Die rollenspielartige Fahrzeugentwicklung, das altbekannte Rivalensystem oder erfrischende Spielelemente wie Interviews und Vertragsverhandlungen: Alles, was man aus den alten Serienteilen kennt, findet sich so auch im Zwei-Spieler-Modus. Es ist übrigens auch kinderleicht, in einer bereits gestarteten Zwei-Spieler-Saison den Partner mit einem anderen Freund auszutauschen. Eine bittere Enttäuschung ist hingegen, dass es auch dieses Jahr keine Crossplay-Funktion geben wird. Die Xbox-, Playstation- und PC-Communitys bleiben also unter sich. Abseits der zwei neuen Spielmodi gibt es aber natürlich eine Vielzahl an Verbesserungen und Updates, mit der die virtuelle Königsklasse noch realistischer und spaßiger werden soll.

**Sinnvolle Updates sind der Schlüssel zum Erfolg**

Neben den zwei bereits erwähnten großen Neuerungen gibt es natürlich noch vieles mehr. So kann man mit F1 2021 und dem frischen „Real Season Start“ ganz einfach in die aktuelle Saison springen. Das bedeutet, es ist uns möglich, die Rolle eines echten Fahrers mitsamt seinen bisherig gesammelten WM-Punkten zu jedem Rennwochenende einfach zu übernehmen und die Meisterschaft fortan parallel zur echten Saison auszutragen. Wer also als Red-Bull-Fan auf Nummer Sicher gehen will, der kann die Rolle von Hamiltons Titelkonkurrent Max Verstappen übernehmen und beim greifbaren WM-Sieg mithilfe der eigenen Skills etwas nachbessern. Dank regelmäßiger Updates wird die virtuelle Königsklasse nach jedem Rennwochenende auf den aktuellen Stand gebracht.

Etliche Bereiche, die in der Vergangenheit mehr oder weniger gekonnt etabliert wurden, bekommen mit sinnvollen Neuerungen und Überarbeitungen einen frischen Anstrich. Im Modus Mein Team gibt es fortan teamkritische Abteilungsereignisse, die unser Management-Gespür noch stärker herausfordern. Das gesamte Presse- und Interviewsystem, das zwar in alten Spielen der Reihe eine nette Abwechslung bot, jedoch schnell an Reiz verlor, wurde überarbeitet und aufgewertet. Die Forschungs- und Entwicklungsstruktur präsentiert sich in einem neuen Gewand, um den Realismus nach oben zu treiben und die Übersicht zu erhöhen. Mit am spannendsten sind hierbei die neuen Entwicklungs-Boosts, die wir in Trainings-Sessions verdienen können. Wie gut das im fertigen Spiel integriert und ausbalanciert ist, muss sich logischerweise erst noch zeigen, die Möglichkeiten könnten aber durchaus weit mehr Strategie und Taktik in die virtuelle F1 bringen. Wer beispielsweise ein paar Wochen vor dem berühmten Straßenkurs in Monaco im Bereich der Aerodynamik nachbessern möchte, der kann dies mit cleverer Trainingsarbeit um ein Vielfaches günstiger angehen. Durch die richtige Planung werden somit Fahrzeugupdates, die im Normalfall Millionen verschlingen würden, weitaus günstiger und risikoärmer – teuer bleibt das ganze natürlich trotzdem, es ist und bleibt die protzige Formel 1.

Apropos protzig: Wer die dicken Scheine in F1 2021 auspackt, um sich beispielsweise im Mein Team-Modus die „Crème de la Crème“ des Fahrerkaders für das eigene Team zu schnappen, der sollte gewarnt sein. Eine weitere Neuerung ist, dass Fahrer nun mit einer Fokus-Statistik ausgestattet sind. Sollte Rekordmeister Lewis Hamilton – der uns im Vorjahrestitel einen satten Betrag von knapp 20 Millionen US-Dollar abverlangt – also in unserer eigenen F1-Saison über mehrere Rennen hinweg patzen oder sich schlecht in Interviews präsentieren, so sinken sein Fokus und seine Motivation, wodurch die Fehlerquote zunimmt und die Leistung wackelt. Am Ende sind wir alle nur Menschen, richtig?

**Alles, was das Racing-Herz will**

Die offizielle Formel 1 und ihre Unterklasse, die Formel 2, sind natür-



Wie schon in der Vergangenheit ist es möglich, zwischen diversen Perspektiven zu wechseln.



Schadensmodell 2.0? Codemasters hat das System überarbeitet, wie das ausfallen wird wissen wir aber leider noch nicht.

lich mit allen Strecken, Fahrern und Teams in F1 2021 integriert. Selbst traditionelle Rennkurse wie Imola oder Portimao, die nur aufgrund der anhaltenden Corona-Pandemie im 2021-Kalender sind, werden Post-Launch nachgereicht. Der Große Preis von China, in Shanghai, ist trotz diesjähriger Pause dank Braking Point ebenso in F1 2021. Auch die just durchgeführte Reform der Formel 2 ist via Post-Launch-Update geplant. Die Aufstiegsliga der Königsklasse wurde nämlich in diesem Jahr mit einem neuen Wochenend- und Punkteformat umstrukturiert.

Im letzten Jahr stand der sogenannte „Casual-Modus" im Fokus, der den Einstieg für Neulinge so einfach wie möglich gestalten sollte. Diesmal gibt es eine Vielzahl an zusätzlichen Einstellungsmöglichkeiten, um die Erfahrung der Königsklasse maßgeschneidert an die eigenen Vorstellungen anzupassen. Uns ist es beispielsweise möglich, die Entwicklungsgeschwindigkeit der anderen Teams zu erhöhen, wodurch wir zwar den normalen Druck auf der Strecke spüren, bei den Management-Parts aber stärker gefordert werden. Wer keine Lust hat, sich mit Interviews aufzuhalten, der kann schlicht die gesamte Presse-Funktion abschalten.

Ein großes Problem der Vergangenheit war oft, dass einem schlicht die Zeit fehlte, sich mit realistischen Trainings- und Rennsessions auseinander zu setzen. Das Problem sollte zwar nicht vollkommen verschwinden, doch durch Anpassungsmöglichkeiten und neue Minispiele im Training kann man selbst mit kurzen unrealistischen Trainingsabläufen an einer vollwertigen F1-Erfahrung knabbern. Langjährige Racing-Fans, die der Expertengruppe angehören, dürfen sich zudem auf Neuerungen in der intensiven Pro-Karriere freuen, die mit F1 2015 ihren Weg in die Reihe fand. Darin werden Fahrhilfen, das übersichtliche Interface und anderer Schnickschnack, der von der puren Racing-Erfahrung ablenkt, komplett über Bord geworfen. Darf man also als treuer Fan der Serie optimistisch sein, was den ersten F1-Titel unter der EA-Marke angeht?



Ob im eigenen Team oder in einem der vielen ikonischen Rennställe: Wir entscheiden, wie wir die F1-Karriere erleben möchten.

**Legenden & Siegesradio – EA lässt grüßen?**

F1 2021 entstand beinahe komplett, bevor der Mega-Deal mit EA unter Dach und Fach war. Dennoch gibt es das ein oder andere Element, welches stark an die vielen Sportspiele des riesigen Spieleherstellers erinnert. Wer sich F1 2021 beispielsweise vorbestellt, der wird mit legendären F1-Fahrern für den eigenen Rennstall belohnt. Darunter finden sich Ikonen der Vergangenheit wie Michael Schumacher, Ayrton Senna und Alain Prost, aber auch Weltmeister wie Jenson Button, deren Erfolge wir noch frisch im Kopf haben – klingt alles sehr nach dem FIFA-Modus „Ultimate Team". Wie penetrant der In-Game-Shop ausfallen wird und wie viele der optischen Anpassungen tatsächlich Echtgeldkäufe erfordern, muss abgewartet werden.

Zu den bereits bekannten Fahreranpassungen wie Helmen, Anzügen oder speziellem Podiumsjubel gesellt sich nun auch das sogenannte „Victory Radio". Dabei handelt es sich um ikonische Siegesrufe, mit denen wir unsere Rennsiege gebührend feiern dürfen. Ob sich darunter nur peinliche One-Liner finden oder gar berühmte Aktionen aus der echten Königsklasse, wie beispielsweise Sebastian Vettels italienischer Siegesgesang, ist noch unklar. Zum aktuellen Zeitpunkt sind die oftmals kritisierten „EA-Spielelemente" schwierig einzuschätzen, doch wie bereits erwähnt, der erste richtige F1-Titel unter der Leitung von EA wird vermutlich erst mit F1 2022 auf die Fangemeinde losgelassen.

**Die Formel 1 der nächsten Generation**

Also vollwertiger Next-Gen-Titel versteht sich F1 2021 natürlich nicht, dennoch gibt es das ein oder andere spannende Detail auf den neuen Konsolen von Sony und Microsoft. Xbox-Spielerinnen und -Spieler dürfen sich auf die Smart Delivery-Funktion freuen und müssen somit nicht ein weiteres Mal in die Tasche greifen, sollten sie mit F1 2021 den Sprung von Xbox One auf Series X und S wagen. Auf der Playstation gibt es ebenfalls ein kostenfreies Upgrade, ihr könnt also guten Gewissens zuschlagen und später upgraden. Darüber hinaus darf sich die Sony-Fangemeinde auf adaptiven Trigger-Support beim Dualsense-Controller freuen, eines der großen Features der PS5. Bei einem Racer ist das natürlich besonders spannend. Darüber hinaus verspricht Codemasters für beide New-Gen-Konsolen Ray Tracing, weitaus kürzere Ladezeiten, Grafikoptionen in Hinsicht der FPS und Grafikdetails sowie 3D-Audio.

F1 2021 erscheint am 16. Juli 2021 für PS5, Xbox Series X/S, PS4, Xbox One und PC. Vorbesteller dürfen sich übrigens drei Tage früher auf die virtuellen Rennstrecken der Königsklasse wagen. ❑



Eine Freude für Fahrtalente: Die Pro-Karriere wurde vom Team überarbeitet und soll sich besser als je zuvor präsentieren.

## MACI MEINT

### „Bisher wurden alle F1-Wünsche erfüllt – gerne weiter so, Codemasters!"

Bisher sieht das alles toll aus. Die Zwei-Spieler-Karriere ermöglicht es endlich, mit Freunden gemeinsam um die begehrte Weltmeistertrophäe zu kämpfen. Darüber hinaus gibt es unzählige Updates und Neuerungen, welche die virtuelle Formel 1 noch näher an die echte Königsklasse bringen. Darüber hinaus bin ich enorm gespannt, wie gut die Story-Erfahrung Braking Point ausfallen wird. Filme wie Rush oder Ford vs. Ferrari zeigen, wie toll und episch packende Rennsportgeschichten sein können. Trotz alledem gibt es nur eine Handvoll Story-Games im Racing-Genre – und die meisten sind richtig mies. Ich hoffe sehr, dass sich Codemasters hier nicht übernimmt und genau diesen Wunsch für mich und viele weitere Rennsportfans erfüllt. Bisher also alles tipptopp.

**Genre:** Multiplayer-Action
**Entwickler:** Torn Banner Studios
**Hersteller:** Tripwire Interactive
**Termin:** 08. Juni 2021

# Chivalry 2

**Von:** David Benke

Mann gegen Mann, Schwert gegen Schwert: Chivalry 2 bietet packende Mehrspielerschlachten in einem mittelalterlichen Setting. Wir haben uns für euch in die Closed Beta gestürzt.

Mit dem 2012 veröffentlichten Chivalry: Medieval Warfare wollten die Entwickler von Torn Banner Studios mal etwas Neues ausprobieren: Wie wäre es mit einem First-Person-Shooter, nur eben mal mit Schwertern statt Schusswaffen? Herausgekommen ist eine einzigartige Mischung, die bis heute ihresgleichen sucht. Der Multiplayer-Slasher bringt die Intensität epischer Kämpfe aus 300, Gladiator oder Braveheart auf die heimischen Bildschirme. Zusammen mit Dutzenden anderer Spieler dürft ihr Burgen belagern, Siedlungen plündern und euch in packenden Schlachten gegenseitig die Schädel einschlagen.

Gute neun Jahre später melden sich die Macher nun mit einem zweiten Teil zurück. Der will denselben Nervenkitzel wie anno dazumal bieten, nur eben in noch hübscherer Grafik und mit verfeinertem Gameplay. Wie sich das spielt, durften wir bereits vor dem Release am 08. Juni im Rahmen einer Closed Beta näher ausprobieren.

**Battlefield im Mittelalter**

Die Auswahl an Spielmodi war in der Testversion natürlich noch ein wenig begrenzt, verfügbar waren nur die beiden Spielvarianten Team-Deathmatch und Team-Ziel. Erstere ist von der Funktionsweise her natürlich recht selbsterklärend: Zwei Teams aus je 32 Spielern treten mit einem Pool von 200 Respawns gegeneinander an, für jeden Tod wird jeweils einer abgezogen. Die Seite, die als erstes keine Leben mehr übrig hat, verliert. So weit, so klar. Team-Ziel bedarf hingegen etwas mehr Erklärung: Der Modus lässt sich wohl am besten mit dem Frontlinien-Modus aus Battlefield 5 vergleichen. Es wird also eine Invasion nachgespielt, in deren Verlauf die Angreifer diverse Etappenziele meistern müssen. Da gilt es beispielsweise erst, das Belagerungsgerät an die Burgmauern zu eskortieren, dann die Wälle einzunehmen und schließlich in den Thronsaal einzudringen. Dabei müsst ihr stets die Uhr im Auge behalten. Gelingt es den Verteidigern nämlich, euch für eine gewisse Zeit aufzuhalten und euren Fortschritt zu vereiteln, ist die Offensive gescheitert. Es ist also auf beiden Seiten Teamplay gefragt. Wer sich nicht mit seinen Kameraden abspricht, wer lieber wahllos Feinde umnietet statt die



Als Verteidiger müsst ihr während der Team-Ziel-Matches versuchen, die feindlichen Rammböcke aufzuhalten. Nur so stoppt ihr die feindliche Invasion.



Das Kampfsystem von Chivalry 2 muss man erst einmal verinnerlichen. Gerade als Neuling im Genre solltet ihr das anfängliche Tutorial definitiv mitnehmen!

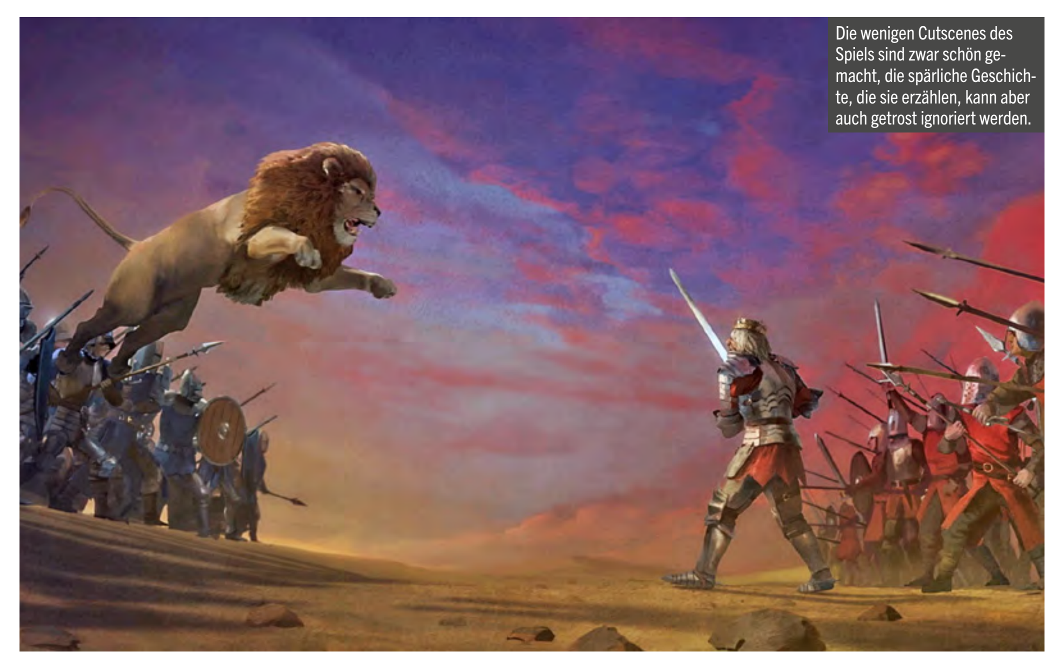
vorgegebenen Ziele zu erfüllen, kommt nicht besonders weit.

Für solche Individualisten wird es im fertigen Spiel zwar noch separate Free-For-All-Gefechte geben, in denen jeder für sich kämpft. Das war es dann aber wohl schon mit verfügbaren Modi. Die aus dem Vorgänger bekannten Spielvarianten wie Last Team Standing, Duell, King of the Hill oder Capture the Flag wird es – zumindest zum Launch – nicht geben. Auch einen PvE-Horde-Modus, wie ihn das 2019 erschienene Mordhau bietet, sucht man leider vergebens.

In Sachen Karten zeigt sich Chivalry 2 ebenfalls minimalistisch: Insgesamt erwarten euch lediglich acht Maps, von denen die Hälfte bereits in der Beta spielbar war. Die hinterließen bisher aber einen durchweg positiven Eindruck. Es gibt kleinere Arenen wie etwa „Tournament Ground“, in denen an allen Ecken und Enden Action herrscht, aber auch größer angelegte Schlachtfelder wie „Battle of Wardenglade“ oder die Festung von Lionspire. Zudem warten die Welten immer mit netten kleinen Spielereien auf: Ihr könnt beispielsweise Fässer aufheben und auf heranstürmende Angreifer werfen oder euch mit Umgebungsobjekten wie Kronleuchtern, Mistgabeln oder sogar brennenden Hühnern bewaffnen. In den Levels von Chivalry 2 steckt beinahe ein bisschen Sandbox.

**Breitschwert-Ballerina**

Zwischen den einzelnen Schlachten bekommt ihr sogar so etwas wie eine Story geboten: Chivalry 2 greift die Geschehnisse des Serienerstlings auf und spinnt den Konflikt zwischen dem Mason Order und den Agatha Knights noch ein Stückchen weiter. Eine realistische Abbildung des Mittelalters ist das zwar nicht, auch einen Hollywood-Blockbuster im Stil von Braveheart und Co. dürft ihr nicht erwarten. Torn Banner Studios haben sich bei der Lore dieses Mal aber deutlich mehr Mühe gegeben und ihr fiktives Universum mit Cutscenes und Kodex-Einträgen weiter ausgearbeitet. Der historische Rahmen lässt sich aber auch getrost ignorieren, am Ende geht's ja immer noch ums Schnetzeln. Dabei baut Chivalry 2 auf dem Kampfsystem seines Vorgängers auf, justiert an einigen Stellen aber noch einmal nach oder fügt komplett neue Aspekte hinzu. Das sorgt für zusätzliche Spieltiefe und packende Kämpfe für Spieler aller Fähigkeitsstufen. Am generellen Grundprinzip hat sich dabei natürlich nichts geändert: Mit einem Klick auf die linke Maustaste führt ihr eine leichte Attacke aus, haltet ihr die Taste gedrückt, entfesselt ihr einen schweren Angriff. Bewegt ihr das Mausrad nach oben, stecht ihr zu, bewegt ihr es nach unten, holt ihr zu einem mächtigen Hieb aus. Diese vier Angriffsvarianten lassen sich dann noch fließend miteinander verbinden und so zu Kombos verketten.

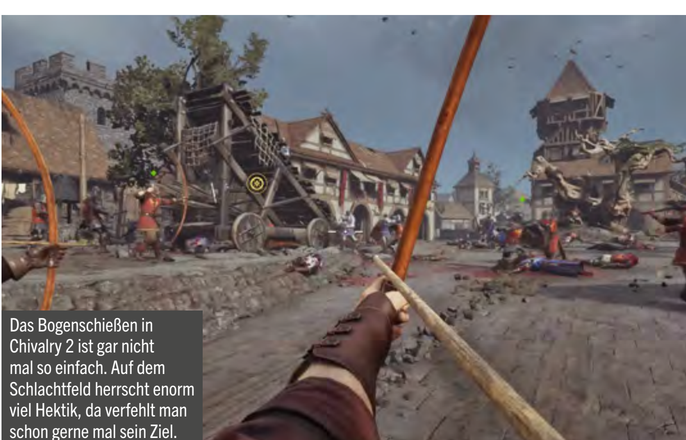

Die wenigen Cutscenes des Spiels sind zwar schön gemacht, die spärliche Geschichte, die sie erzählen, kann aber auch getrost ignoriert werden.

Besonders wichtig sind dabei eure Maus-Bewegungen: Um möglichst viel Wucht und Geschwindigkeit in euren Hieb zu legen, müsst ihr quasi eigenhändig eure Hüfte drehen und Schwung holen. Das macht die Schwertkämpfe nochmal etwas immersiver, aber auch unberechenbarer. Statt einfach eine vorgefertigte Animation abzuspielen, fällt jeder Schlag ein wenig anders aus. Das erfordert noch mehr Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen. Exploits soll dieses System indes nicht mehr bieten: Die aus dem Vorgänger bekannten Ballerina-Moves, mit denen ihr euch wie ein Klingen-Kreisel durch die Arena dreht, sind laut Entwicklern ein Ding der Vergangenheit.

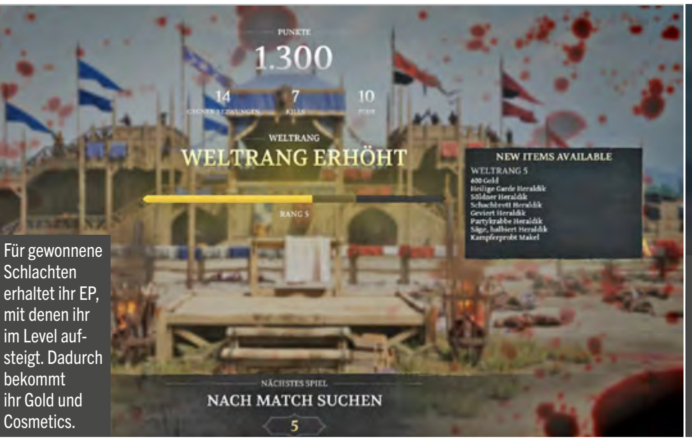
**Persönliche Schlacht der Bastarde**

Habt ihr die Basics verstanden, kommen noch ein paar fortgeschrittene Techniken hinzu: Ducken und springen sind da nur die Spitze des Eisbergs. Mit dem richtigen Timing könnt ihr Gegner auch auskontern oder sie mit Hilfe einer Finte überlisten. Dazu kommt die Möglichkeit, ihre Deckung mit einem Tritt zu durchbrechen oder – wenn alle Stricke reißen – eure Waffe nach ihnen zu werfen. Im fertigen Spiel wird es sogar berittene Angriffe geben! Das muss man alles erst einmal verinnerlichen. Entsprechend lohnt es sich definitiv, die Zeit für das anfängliche Tutorial zu investieren.

Gleichzeitig muss man aber auch sagen: Chivalry 2 ist immer noch deutlich einsteigerfreundlicher als andere Genrevertreter. Alternative Kampftechniken, wie den Mordhau aus dem gleichnamigen Multiplayer-Slasher von 2019, gibt es nicht. Auch beim Blocken ist man deutlich gnädiger. Während euch die Konkurrenz eure Parade-Haltung nur für eine knappe Sekunde halten lässt, könnt ihr diese Position in Chivalry beinahe unbegrenzt lange einnehmen. Zudem verbrauchen Abwehr- und Angriffsaktionen deutlich weniger Ausdauer, Schläge sogar nur dann,


Das Bogenschießen in Chivalry 2 ist gar nicht mal so einfach. Auf dem Schlachtfeld herrscht enorm viel Hektik, da verfehlt man schon gerne mal sein Ziel.


Feuer frei! Mit Öltöpfen könnt ihr eure Gegner in Brand setzen. Die Spezialfähigkeit kam uns während der Closed Beta aber noch ein wenig zu stark vor.



Für gewonnene Schlachten erhaltet ihr EP, mit denen ihr im Level aufsteigt. Dadurch bekommt ihr Gold und Cosmetics.



Jede der vier Hauptklassen verfügt nochmal über drei Unterklassen. Über mangelnde Auswahl könnt ihr euch nicht beschweren.

wenn ihr euer Ziel verfehlt. Daraus ergibt sich ein deutlich intuitiveres, flotteres und gleichzeitig auch sehr befriedigendes Spielgefühl. Die Waffen in Chivalry 2 wirken massig und bringen eine entsprechende Wucht mit. Mit anzusehen, wie ihr mit ordentlich Karacho den Schädel eines Gegners spaltet, macht einfach richtig Laune.

Das liegt auch an der passenden Inszenierung: Inspiriert von Game of Thrones, Herr der Ringe und Co. zaubern die Macher von Torn Banner eine unglaublich stimmungsvolle Schlachtenatmosphäre auf den Bildschirm. Und die sieht dank der Power der Unreal Engine 4 auch richtig ordentlich aus – von ein paar hakeligen Animationen mal abgesehen. Chivalry 2 ist laut, dreckig und blutig, mal epischer Mittelalter-Blockbuster, häufig aber auch einfach nur koordiniertes Chaos. In dem Wust aus blitzendem Stahl, herunterhagelnden Pfeilen und rollenden Köpfen verliert man schnell mal die Übersicht, sogar, wenn ihr auf die optionale Third-Person-Kamera umschaltet. Da prügelt man vor lauter Blutdurst auch schon mal auf seinen Teamkollegen ein. Das passt aber auch genau ins Konzept: Die Entwickler machen hier ja schließlich keine Schwertkampf-Simulation. Vielmehr war es das erklärte Ziel, dass sich das Spiel wie eine ruppige Kneipenschlägerei anfühlt. Und das ist zweifelsohne gelungen.

**Klassenkampf mal anders**

Gleiches gilt auch für die Klassen. Während ihr in Mordhau euren Recken selbst zusammenbastelt, bietet euch Chivalry einfach vier vorgefertigte Hauptklassen mit wiederum noch einmal drei Unterklassen. Die könnt ihr zu Spielbeginn, aber auch dynamisch während eines Matches wechseln – je nachdem, wie es eure Spielweise gerade erfordert. Ob auf lange oder kurze Distanz, ob für Supporter oder Damage-Dealer: Hier ist für jeden ein passender Archetyp dabei. Wenn ihr ihn denn freigeschaltet habt. Manche Charaktere müssen nämlich erst durch gesammelte EP und Levelaufstiege erspielt werden, dabei bekommt ihr aber nebenher aber auch noch neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Dann könnt ihr eurem Bogenschütze etwa auch eine Armbrust in die Hand drücken oder euer Ritter zieht mit einer Kriegsaxt statt eines Langschwerts aufs Feld.

Neben verschiedenen Werten für Gesundheit, Beweglichkeit und Ausdauer verfügen die einzelnen Klassen zudem noch über individuelle Eigenheiten: Der Stangenwaffenkämpfer bekommt etwa 25 Prozent Schadensbonus auf Sprintattacken, der Verwüster verliert keine Geschwindigkeit beim Wechsel auf seine schwere Hauptwaffe. Hinzu kommen je ein Spezialangriff und eine Spezialfähigkeit. Die umfassen beispielsweise Öltöpfe, mit denen ihr Gegner anzünden, Hörner, mit denen ihr Mitspieler buffen oder Medikits, mit denen ihr Kameraden heilen könnt.

Apropos: Die Heilmechanik von Chivalry 2 hat sich im Vergleich zum Vorgänger auch nochmal verändert: Jeder Spieler hat nun eine Bandage dabei, mit der er sich selbst verarzten kann. Außerdem sterbt ihr nach einem feindlichen Treffer nicht direkt, sondern werdest erst einmal ausgeknockt und könnt immer noch gerettet werden. Ihr dürft sogar noch weiterkämpfen, wenn ihr ein paar Gliedmaßen verloren habt. Ist ja schließlich nur eine Fleischwunde. Die Ritter der Kokosnuss lassen grüßen!

**Ein bisschen Spaß muss sein**

Insgesamt nimmt sich Chivalry 2, trotz der martialischen Aufmachung, nicht immer ganz so ernst. Euren Charakter könnt ihr nun beispielsweise auch mit diversen Emotes und Kriegsschreien ausstatten und euren Gegnern so ein paar Beleidigungen ins Gesicht pfeffern. Auch sonst wird euer Avatar recht frei modifizierbar sein: Die Entwickler bestätigten bereits, dass ihr sein Aussehen mit einer Auswahl aus Narben, Bärten, Tattoos und Gesichtsbemalungen anpassen dürft. Sogar eure Ausrüstung wird sich optisch modifizieren lassen! Das legen zumindest die Objekte nahe, die ihr nach einem Kampf freischaltet – etwa einen bemalten Kreuzritterhelm oder einen rostigen Axt-Skin.

Ob ihr diese kosmetischen Items später auch für Echtgeld erwerben könnt, dazu haben die Macher bisher noch keine konkrete Aussage gemacht. Ausgeschlossen sind Mikrotransaktionen aber nicht, schließlich waren die bereits im Vorgänger vorhanden. Und für Spieler mit besonders großem Geldbeutel bietet sich bereits jetzt die Chance, eine Special Edition mit besonders schicken Rüstungsteilen sowie 1000 Einheiten der Premium-Ingame-Währung vorzubestellen. Immerhin: Wer die Closed Beta gespielt hat, bekommt dadurch keine Vorteile. Der Fortschritt wird nach Ende der Testphase zurückgesetzt, zum Launch beginnen alle bei null. ❑



Wer keine Lust hat, mit seinen Mitspielern zu sprechen, kann auf diverse Emotes und einen Textchat zurückgreifen.

## DAVID MEINT



**„Die Beta von Chivalry 2 hat mich neugierig auf den Release am 8. Juni gemacht."**

Das First-Person-Slasher-Gameplay geht schnell in Fleisch und Blut über. Die Präsentation ist atmosphärisch, die Waffen sind wuchtig, Karten und Spielmodi unterhaltsam. Klar, ein paar kleinere Probleme gab es während der Testphase noch: das Matchmaking, das Erstellen von Partys, oder die Treffererkennung liefen nicht immer einwandfrei. Auch ein paar Grafikbugs und unrunde Animationen waren noch mit dabei. Das ist aber nichts, was die Entwickler in den nächsten anderthalb Monaten nicht in den Griff kriegen sollten. Dann erwartet uns mit Chivalry 2 ein wirklich launiges Schwertkampf-Spektakel, dass sich Fans von Mittelalter-Settings, Mehrspielerschlachten und blutigen Inszenierungen nicht entgehen lassen sollten.

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Bandai Namco Studios
**Hersteller:** Bandai Namco
**Termin:** 25. Juni 2021

# Scarlet Nexus

Wir haben uns in die Cyberpunk-Metropole New Himuka der nagelneuen Bandai-JRPG-Marke Scarlet Nexus gestürzt und verraten, welche Probleme wir befürchten.

**Von:** Maci Naeem Cheema

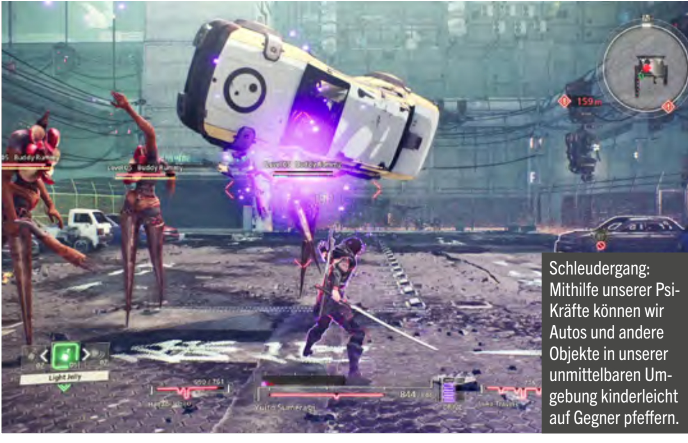
Wir blicken gemeinsam zurück: Auf dem „Inside Xbox"-Event, der digitalen Variante der üblichen E3-Pressekonferenz Microsofts, kündigte der renommierte Spielehersteller Bandai Namco im Sommer 2020 die nagelneue „Brainpunk"-IP Scarlet Nexus für Next-Gen-Konsolen sowie PC, PS4 und Xbox One an. Mit Scarlet Nexus entführt uns das hauseigene Bandai-Studio, 2012 gegründet und in Tokio stationiert, in die Cyberpunk-Metropole New Himuka, die mit einem spannendem „Gehirn-Öko-System" aufwartet. In der riesigen Stadt sind nämlich sämtliche Individuen durch das menschliche Gehirn miteinander verbunden und so ergibt sich ein Internet-ähnliches System zum Schutz der Bevölkerung. Scarlet Nexus möchte, abgesehen von der faszinierenden Prämisse, mit einem hübschen Anime-Stil, einer schlagkräftigen Super-Taskforce, einer Monster-Invasion und – wie üblich für das Genre – mit Hauptfiguren überzeugen, die jeder vernünftige Mensch selbst beim Kauf einer Packung Brandy-Pralinen mehrfach skeptisch nach dem Alter fragen würde.

**Faszinierende Kernelemente, belanglos verwoben**

Zuallererst ein Blick hinter die Kulissen: Drei der wichtigsten Team-Mitglieder hinter Scarlet Nexus sind Producer Keita Lizuka (Code Vein), Director Kenji Anabuki (Tales-of-Reihe) und Art Director Kouta Ochiai (Soul Calibur, Idolmaster-Franchise). Das renommierte Trio hat sich vor über fünf Jahren zusammengesetzt, um eine neue Herausforderung in Angriff zu nehmen und an einer Idee zu arbeiten, die nicht nur sehr vielversprechend klang in Bezug auf eine vollkommen neue RPG-Marke, sondern darüber hinaus jede Menge Potenzial für ein mögliches Franchise bot. Jene Idee, der Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers, ist die bereits erwähnte (Zwangs)-Konnektivität durch das menschliche Gehirn. Das sogenannte „SAS Cable Connection"-Programm wirft die Freiheit des menschlichen Denkens schnurstracks über Bord, um ein flächendeckendes Öko-System zu erschaffen, in dem private Gedanken sowie menschliche Isolation keine Rolle mehr spielen, dafür aber globale Sicherheit und fortschrittliche Interaktion mit Geräten und Mitmenschen verspro-



Schön abgedreht: Der größte Pluspunkt der neuen Bandai-Marke ist das tolle Design der vielen abgedrehten Monster, auf die wir in New Himuka treffen.



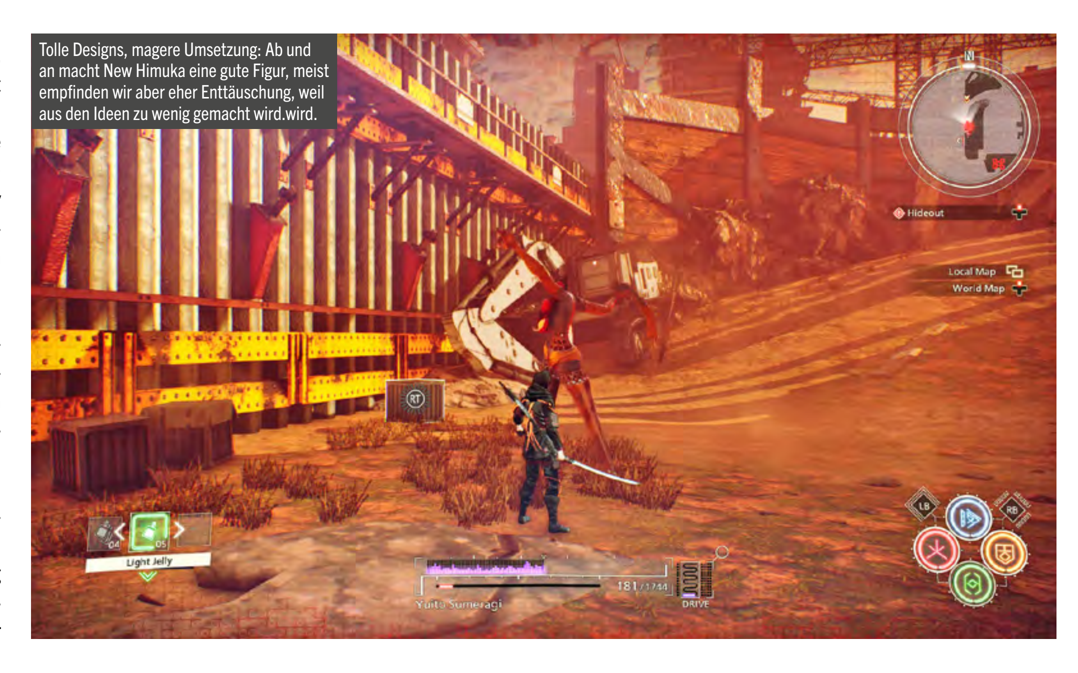
Schleudergang: Mithilfe unserer Psi-Kräfte können wir Autos und andere Objekte in unserer unmittelbaren Umgebung kinderleicht auf Gegner pfeffern.

chen wird – ein fragwürdiger Deal. Die Bevölkerung der riesigen Stadt New Himuka ist jedoch begeistert! Der speziellen Super-Taskforce OSF („Other Suppression Force“) ist es dadurch nämlich effektiv und in Windeseile möglich, auf Attacken der mutierten Monster, im Spiel die „Anderen“ genannt, zu reagieren. Darüber hinaus werden die vielen Mitglieder, alle mit diversen Spezialfähigkeiten ausgerüstet, wie Stars auf den Straßen der an ein futuristisches Tokio angelehnten Metropole gefeiert.

Scarlet Nexus erlaubt es uns, die Handlung aus zwei verschiedenen Perspektiven zu erleben, die sich aber vermutlich nur gering voneinander unterscheiden werden: Zum einen können wir uns für den OSF-Rekruten Yuito Sumeragi entscheiden, ein neues Mitglied der 567. Einheit und Nachfahre des Gründervaters von New Himuka. Zum anderen steht die stoische Elite-Kämpferin Kasane Randall zur Auswahl. Früh wird bereits angedeutet, dass die Schicksale der beiden unweigerlich miteinander verwoben sind. Yuito, Sohn eines angesehenen Politikers, wurde nämlich als Kind von einer OSF-Psionikerin, die erschreckende Ähnlichkeit mit Kasane hat, vor einem Mutanten gerettet. Außerdem leiden beide unter Träumen und Visionen, die eine mysteriöse Vergangenheit und Verbindung andeuten, die den beiden zu Beginn nicht wirklich bewusst ist. Dass sich zusätzlich zwischen den zwei Figuren eine Liebesgeschichte andeutet, sollte klar wie Kloßbrühe sein.

Nun kommen wir zum ersten großen Problem: So toll viele Ideen auch sind, in vielerlei Hinsicht fühlt es sich so an, als hätte das Team die guten Ansätze in einen Kochtopf geworfen, eine dicke Portion Standardkost hinzugegeben und alles belanglos miteinander verrührt, bis ein Brei dabei herauskommt, den man schon hunderte Male verschlungen hat. Aus der Prämisse wird zumindest zu Beginn viel zu wenig gemacht und auch die Charaktere fühlen sich allesamt so an, als wären sie uns vertrauter, als uns lieb ist. Yuito ist der charismatische und respektvolle Jungspund, der nie irgendetwas falsch macht und bei allen gut ankommt. Kasane hingegen ist die coole, unnahbare und mysteriöse Versuchung, der Yuito nur schwer widerstehen kann.

Auch im Pool der vielen Nebencharaktere folgt ein Klischee dem anderen: Yuitos bester Freund, Nagi Karman, ist der typisch humorvolle und trottelige Partner, der immer einen frechen Spruch auf den Lippen hat und Naomi, die Schwester von Kasane, die süße, verspielte und kindliche Kollegin, ausgestattet mit zu viel Herz und Naivität. Das kann sich natürlich im weiteren Verlauf noch verändern, doch ein spannender Einstieg, der uns motiviert, mehr über die Welt und ihre Bewohner zu erfahren, sieht definitiv anders aus. Da schmeckt uns das Kampfsystem rund um Psi-Kräfte und Schwertattacken schon weitaus besser – doch das kommt ebenfalls nicht gänzlich ohne ein dickes „Aber“ aus.



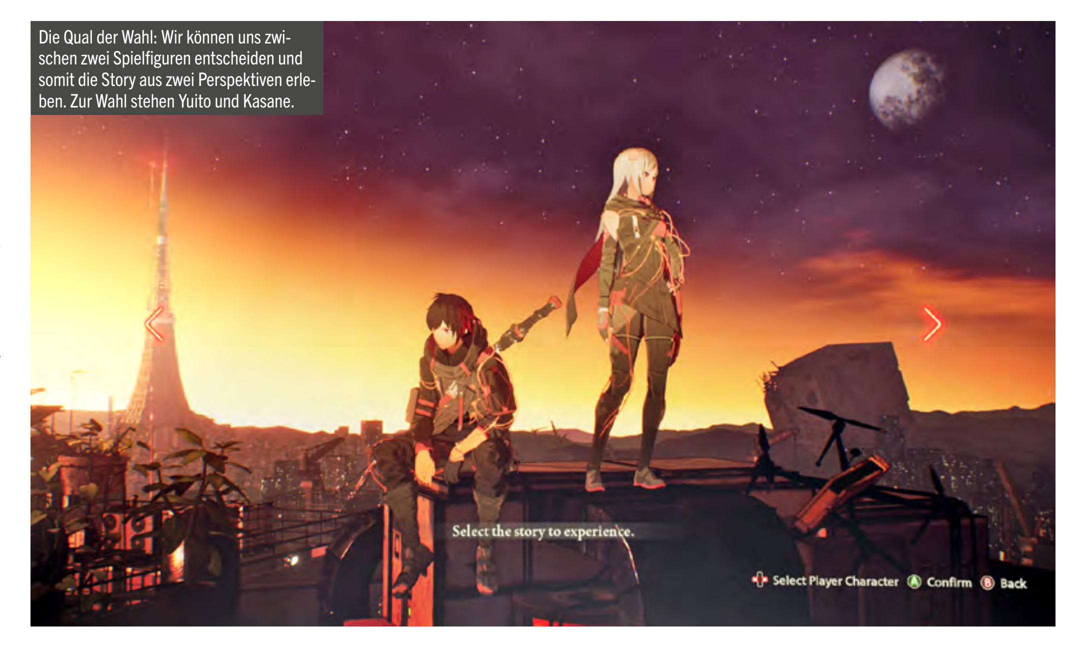
Tolle Designs, magere Umsetzung: Ab und an macht New Himuka eine gute Figur, meist empfinden wir aber eher Enttäuschung, weil aus den Ideen zu wenig gemacht wird.wird.

### Spaßige Kämpfe, wenig Tiefe?

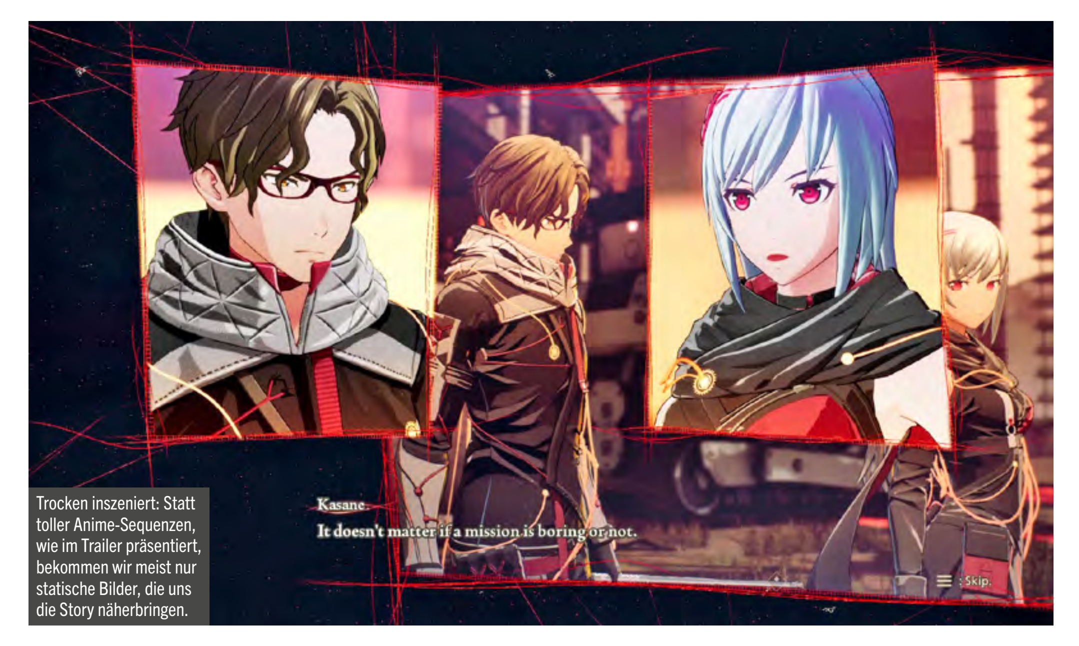
Um den erfrischend toll gestalteten Monstern, deren Design stets auf Alltägliches wie einem Blumentopf, gemischt mitabstrusen Monster-Details setzt, gekonnt und eindrucksvoll die Visage zu richten, stehen uns neben klassischen Nahkampfangriffen diverse Psi-Kräfte zur Verfügung. Die Umgebungen in New Himuka sind gefüllt mit belanglosen Objekten wie Fahrzeugen und Mülleimern, die nur darauf warten, mit geballter Gedankenkraft auf Gegner geschleudert zu werden. Verbindet man die speziellen Superkräfte mit Schwert- und Nahkampfangriffen, so erhöht sich der ausgeteilte Schaden um ein Vielfaches. Der Schlüssel zum Erfolg also ein wilder Mix aus den diversen Angriffsmöglichkeiten. Darüber hinaus gibt es, typisch im JRPG-Genre, eine Vielzahl an Gruppenmitgliedern, die uns zusätzliche Attacken und Effekte ermöglichen. Unsichtbarkeit, Feuer- sowie Eisattacken und viele weitere Spezialangriffe stehen uns zur Verfügung, je nachdem, wen wir in unser Team packen. Bei den Aufträgen im Rahmen der Demo-Session wurden uns die Mitglieder vorgeschrieben, da ihre speziellen Fertigkeiten für den Missionserfolg unabdingbar waren. Ob unsere Mitstreiterinnen und Mitstreiter im späteren Verlauf ebenso vom Spiel vorbestimmt sind, bezweifeln wir, können aber freilich keine Garantie abgeben. Ebenso unsicher ist, ob und falls ja wie stark sich das doch recht seicht wirkende System nach einer gewissen Zeit auslutscht. Übrigens gibt es die Möglichkeit, aus drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen, wir spielten unsere Anspiel-Session auf der mittleren Stufe, Luft nach oben gibt es da auf jeden Fall. Sonderlich schwer getan haben wir uns nämlich zu keinem Zeitpunkt.

### Ohne Lernkurve wird’s ein seichter Ritt

Um dem vorzubeugen und für eine motivierende Lernkurve zu



Die Qual der Wahl: Wir können uns zwischen zwei Spielfiguren entscheiden und somit die Story aus zwei Perspektiven erleben. Zur Wahl stehen Yuito und Kasane.




Trocken inszeniert: Statt toller Anime-Sequenzen, wie im Trailer präsentiert, bekommen wir meist nur statische Bilder, die uns die Story näherbringen.

sorgen, darf ein umfangreiches Skillsystem natürlich nicht fehlen. Mit jedem neu erreichten Level erhalten wir Fähigkeitspunkte, die wir sinnvoll investieren dürfen. Manche geben uns komplett neue Attacken, die das Kampfsystem dynamischer und spaßiger gestalten, andere hingegen sind enttäuschende 0815-Effekte wie das automatische Aufsammeln von Gegenständen – darauf hätten wir auch verzichten können. In Bosskämpfen bleibt das Kampfsystem, zumindest in den ersten drei Spielstunden, etwas eintönig. Sich voneinander abhebende Kampfphasen gibt es kaum, und wenn, dann fallen die ziemlich unspektakulär aus und verlangen kein sonderlich strategisches Vorgehen. Meist gibt es speziell platzierte Objekte, die in der unmittelbaren Umgebung oder an der Decke hängen, die wir einfach ein paar Mal auf den Boss schleudern müssen, und im Nu ist er besiegt. Das war es dann meist auch schon mit der Bedrohung.

Wir möchten nicht zu kritisch klingen; die Ausmaße des Kampfsystems nach so wenig Spielzeit einzuschätzen, ist ein schwieriges Unterfangen und im weiteren Verlauf können sich natürlich noch viele weitere Fertigkeiten in unser Kampf-Portfolio schleichen, die der Abwechslung und Dynamik guttun. Doch selbst zu Beginn sollte sich ein Kampfsystem, besonders bei einem actionlastigen Videospiel, weitreichender und tiefgreifender anfühlen, als das bei Scarlet Nexus der Fall ist. Wer hofft, wir sind mit dem Meckern am Ende – leider noch nicht. Ein entscheidender Faktor für den Erfolg des Spiels wird natürlich auch die Spielwelt New Himuka sein, wie real sie wirkt und wie lebendig sie sich anfühlt. In diesem Punkt enttäuscht das JRPG besonders – bisher wirkt es so, als hätte man zu wenig aus der eigentlich spannenden Umgebung gemacht.

**Hirntote Bevölkerung in einer leblosen Stadt**

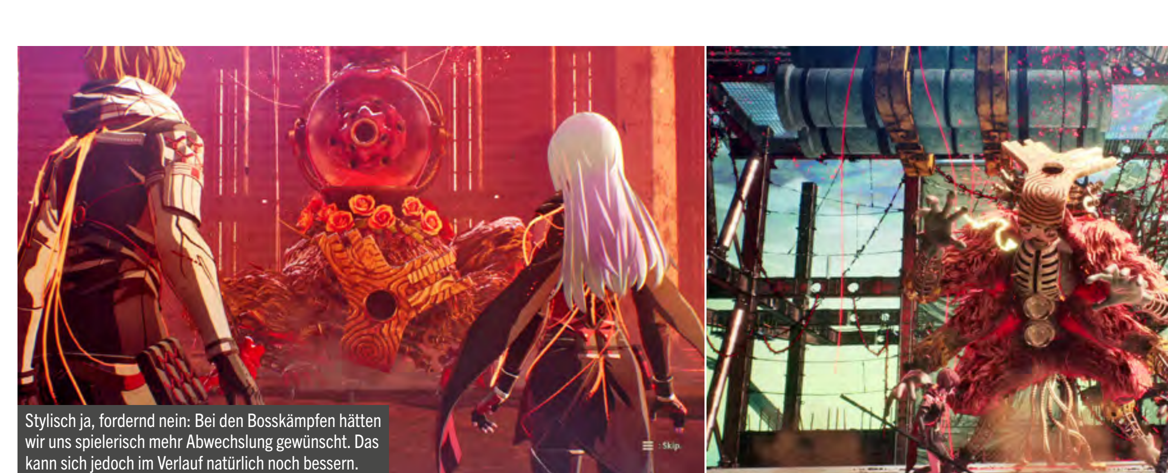
Vielleicht liegt es ja am SAS-System, aber die Bewohnerinnen und Bewohner, auf die wir getroffen sind, wirkten so, als hätten sie nicht nur ihr Gehirn mit der Allgemeinheit verbunden, sondern gar die komplette Rechenleistung des eigenen Köpfchens für das Wohl der Gesellschaft abgegeben. Die Straßen New Himukas werden zwar von allerlei NPCs bevölkert, die stehen dann aber beispielsweise den kompletten Tag vor einem Pflanzengeschäft und starren bis ans Ende aller Zeiten durchs Schaufenster – muss ein verdammt toller Laden mit enorm exotischer Flora sein, wenn ihr uns fragt. Das faszinierende Angebot können wir aber nur erahnen.

Insgesamt wirkt die Welt leider so, als würden wir durch eine hübsche Kulisse ohne jegliche Interaktionsmöglichkeiten laufen. Für uns gibt's nämlich rein gar nichts zu entdecken in den vielen Cafés und Geschäften. Einkaufen können wir stattdessen über diverse Terminals, ein sonderlich spannendes Verkaufsangebot lockt uns aber nicht die Scheine aus der Tasche. Es gibt zwar kampf- und überlebensrelevante Items sowie diverse Kleidungsgegenstände wie Japano-typische Häschen-Ohren und skurrile Sonnenbrillen, wie umfangreich das ganze ausfällt, muss sich im weiteren Verlauf jedoch noch zeigen.

**Nehmt euch lieber nichts vor**

Eine weitere Frage bleibt, was es neben der Hauptgeschichte zu entdecken gibt. Sollten sich diverse Nebenaktivitäten in der Spielwelt verstecken, so wurden diese gekonnt und mit viel Aufwand vor unseren Äuglein verborgen. Man hat das Gefühl, jedes platzierte Objekt und jedes Hintergrunddetail erfüllt einzig und allein den Zweck, in einem möglichen Kampf als Psi-Geschoss auf Gegner geknoppt werden zu können. Kaum etwas existiert, um der Spielwelt Fülle zu geben oder sie gar mit interessanten Geschichten zu füllen. New Himuka ist keine offene Spielwelt und präsentiert sich stattdessen mit leeren Hub-Arealen und Ladezeiten zwischen den einzelnen Orten, die notgedrungen zu einer Stadt verwoben wurden, die sich aber zu keiner Sekunde real anfühlt. Das wäre ja in Ordnung, gäbe es, wie bereits erwähnt, irgendetwas zu entdecken oder zu tun. Stattdessen rennen wir von einem Gebiet ins nächste, von einer Mission zur anderen und arbeiten so die spärliche To-do-Liste ab. Ab und an dürfen wir uns vom anstrengenden Alltag in unserer Basis erholen, doch die ist so nackig wie das Spätprogramm diverser Sportsender.

Ein Beispiel für Yuitos Alltag: Nach einer der kurzen Story-Sequenzen, die meist nur aus statischen und eindruckslosen Bildern bestehen, finden wir uns vor dem berühmten Familienschrein von Yuitos Vorfahren wieder. Wieso? Keine Plan. Das weiß nicht mal Yuito selbst, möglicherweise schlafwandelt er, glaubt man seiner scharfen Analyse. Unsere Aufgabe ist es nun, zum OSF-Gebäude zurückzusprinten, ein kurzes,



Stylisch ja, fordernd nein: Bei den Bosskämpfen hätten wir uns spielerisch mehr Abwechslung gewünscht. Das kann sich jedoch im Verlauf natürlich noch bessern.

Alltägliches trifft Horror: Für die fantastischen Kreaturen war nicht Art Director Kouta Ochiai zuständig, sondern der unabhängige Künstler Masakazu Yamashiro.

Man will ja hübsch aussehen: Mit diversen Kleidungsstücken können wir unsere Spielfigur visuell anpassen. Wie umfangreich das ausfällt, muss sich noch zeigen.

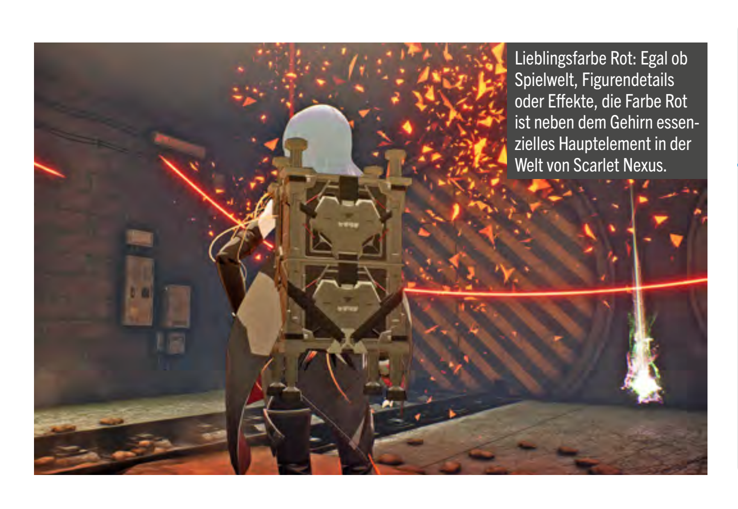
unnötiges Gespräch zu führen, nur um dann via Ladezeiten in ein komplett anderes Areal geschmissen zu werden. Nach Abschluss einer kurzen Hau-drauf-Mission dürfen wir die gleiche Situation noch einmal durchleben – tolles Missions-Design. Wozu das Ganze, fragt ihr euch? Joa, wir auch.

Das wäre alles erträglicher, wäre unser Spaziergang zum OSF-Gebäude wenigstens interessant. Stattdessen schlendern wir an der hirntoten Bevölkerung und zig Arealen vorbei, die sich alle hinter einer unsichtbaren Wand vor unserem sowieso nicht vorhandenen Interesse verstecken: Hey Scarlet Nexus, 2001 hat angerufen und möchte seine Spielwelt zurück – ganz ernsthaft. Über die Straßen kann man übrigens in den meisten Fällen auch nicht gehen, nicht mal über den vorhandenen Zebrastreifen. Da muss man schon auf eine der nahegelegenen Brücken zurückgreifen, die uns vor dem ach so gefährlichen Verkehr schützen. Wir möchten klarstellen: Scarlet Nexus ist kein Totalausfall, zumindest möchten wir das noch nicht in Stein meißeln, bevor wir nicht mehr Einblick in die Welt und Story bekommen haben. Potenzial gibt es nämlich.

**Fazit: Ein zäher Einstieg, nicht mehr und nicht weniger?**

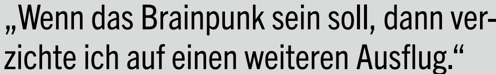
Ein umfangreiches JRPG anhand von drei Spielstunden qualitativ einzuordnen, ist nämlich natürlich schwierig und wer weiß, vielleicht versteckt sich hinter dem zähen Einstieg tatsächlich ein tolles Rollenspiel mit vielen spaßigen Spielelementen und einer motivierenden Geschichte, die noch richtig Fahrt aufnimmt. Nach unserer Session sind wir aber skeptisch. Die Brainpunk-Prämisse ist spannend und lauschen, entschuldigt, lesen wir Unterhaltungen zwischen Yuito und seinem Kumpel Nagi, in denen sie über SAS diskutieren und wie dankbar Nagi ist, dass es die „Vision Censorship“-Funktion gibt, die beispielsweise Leichen aus der Wahrnehmung löscht, um so Traumatas vorzubeugen, dann gibt das definitiv viel Futter für spannende Missionen und Story-Elemente. Darüber hinaus gibt es recht coole Twists, die uns durchaus positiv stimmen, die wir aber aus Spoiler-Gründen nicht weiter erläutern möchten. Doch die leblose Spielwelt, das bisher etwas zu seichte Kampfsystem und die sehr geringe Abwechslung sind für uns gravierende Probleme, die dem Spielspaß schwer zusetzen.

Darüber hinaus macht Scarlet Nexus keine sonderlich gute Figur in Bezug auf Grafik und Technik. Große technische Schwierigkeiten hatten wir zwar nicht, doch eine Pracht fürs Auge sollte man sich, wie so häufig bei japanischen Rollenspielen, nicht erwarten. Bis zum Release am 25. Juni ist noch etwas Zeit, darüber hinaus spielten wir eine Preview-Version. Ob die Unterschiede zur finalen Fassung aber so gravierend ausfallen, wagen wir stark zu bezweifeln. Für ein finales Fazit und eine umfangreiche Einschätzung verweisen wir aber auf unsere Review, die vor dem weltweiten Release online gehen wird und hoffentlich ein positiveres Bild zeichnet. ❑



Lieblingsfarbe Rot: Egal ob Spielwelt, Figurendetails oder Effekte, die Farbe Rot ist neben dem Gehirn essenzielles Hauptelement in der Welt von Scarlet Nexus.

## MACI MEINT



„Wenn das Brainpunk sein soll, dann verzichte ich auf einen weiteren Ausflug.“

Ja, sehr kritisch und ich gebe zu: Ich gehe hart mit Bandai ins Gericht. Das liegt aber nicht daran, dass mir jemand in den Kaffee gespuckt hat oder ich mir ein paar Brandy-Pralinen zu viel gegönnt habe. Es war schlicht ein enttäuschender Einblick in die eigentlich vielversprechende Riesenstadt New Himuka. Man kann jetzt argumentieren, das sei alles ein sehr persönliches Bild, welches ich mit zutiefst schwarzen Farben zeichne, doch die gravierenden Probleme im Spielfluss, die karge Welt und die groben Schnitzer im Missions-Design sprechen eine deutliche Sprache, die ich ansprechen muss. Ein finales Bild zeigt sicher der Test, zum aktuellen Zeitpunkt bleibt aber eben festzuhalten, dass der Einstieg extrem zäh und belanglos aussieht. Das ist besonders schade, bedenkt man, wie viel Potenzial in der neuen Marke liegt. Vielleicht ist es ja nur der Anfang, der derart ausfällt – ich wage es jedoch zu bezweifeln.

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Luis Antonio
**Hersteller:** Annapurna
**Termin:** 2021

# **Twelve** Minutes

Wie Groundhog Day, nur ganz anders: In unserer Vorschau zu Twelve Minutes verraten wir, was euch in dem interaktiven Zeitschleifen-Drama für PC und Xbox erwartet.

**Von:** David Benke

Daisy Ridley, James McAvoy, Willem Dafoe – was klingt wie die Besetzung des nächsten großen Hollywood-Blockbusters ist tatsächlich der Cast eines der spannendsten Indie-Projekte dieses Jahres: dem Zeitschleifen-Thriller Twelve Minutes. Bereits auf der PAX East 2015 angekündigt sollte der eigentlich schon im Winter 2020 erscheinen. Creative Director Luis Antonio entschied aber, sich für den letzten Feinschliff nochmal ein paar Monate mehr Zeit zu nehmen und vorfreudige Fans im Regen stehen zu lassen. Immerhin: Wir hatten nun die Chance, uns im Rahmen einer ID@Xbox-Präsentation neue Gameplay-Szenen aus Twelve Minutes anzuschauen und die Verantwortlichen mit unseren brennendsten Fragen zu löchern. Allen voran natürlich: Wann erscheint das Ding denn nun endlich? Eindrücke und Antworten fassen wir euch in dieser Vorschau zusammen.

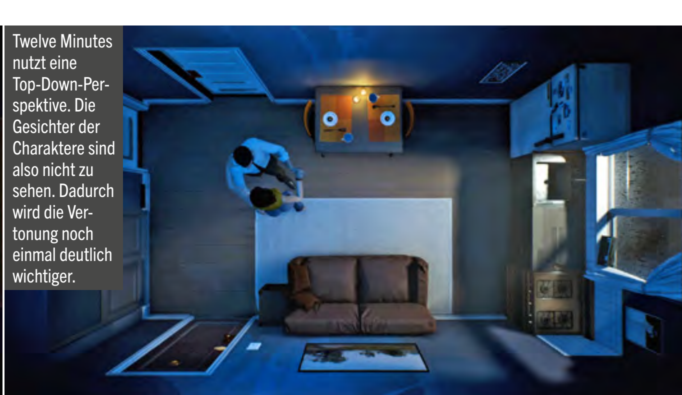
**Zum Release nix Neues**

Die schlechte Nachricht direkt vorneweg: Die wichtigste Frage wollte uns Luis Antonio dann doch nicht beantworten – trotz intensivem Bitten und Betteln. Der Release von Twelve Minutes bleibt also weiterhin ein gut gehütetes Geheimnis. „Wir befinden uns in den letzten Akten der Entwicklung", verriet uns der Portugiese lediglich. Aktuell arbeite man noch ein wenig an Animationen und Audioaufnahmen, auch das QA-Testing habe schon begonnen. Man rechne also mit einer Veröffentlichung innerhalb der nächsten Monate. Geplant sind dabei Versionen für den PC sowie die Xbox One und Xbox Series S/X. Außerdem wird der Titel direkt zum Launch auch im Game Pass verfügbar sein.

Dafür zeigte man sich immerhin in anderen Aspekten ein wenig offenherziger. So wurde uns anhand einer längeren Gameplay-Demo endlich mal näher erklärt, was es in Twelve Minutes eigentlich genau zu tun gibt. Bisher bekamen wir ja ausschließlich Render-Trailer zu sehen, die zwar Stil und Stimmung bereits gut rüberbrachten, aber eben nur



Wissen ist Macht: Während die Welt stets zurückgesetzt wird, behält eure Spielfigur seine Erfahrungen aus vorherigen Loops und kann sie zu seinem Vorteil nutzen.



Twelve Minutes nutzt eine Top-Down-Perspektive. Die Gesichter der Charaktere sind also nicht zu sehen. Dadurch wird die Vertonung noch einmal deutlich wichtiger.

bedingt verrieten, wie sich der Spaß denn überhaupt spielt.

Zur Erinnerung: Der Indie-Thriller versetzt euch in die Rolle eines Mannes gefangen in der namensgebenden, zwölfminütigen Zeitschleife. Die beginnt eigentlich noch sehr erbaulich. Zum Dessert eures romantischen Candlelight-Dinners erfahrt ihr, dass eure Frau schwanger ist. Danach geht's aber stetig abwärts. Erst müsst ihr mit anschauen, wie ein Cop in eure Wohnung eindringt und eure Frau des Mordes an ihrem Vater bezichtigt. Beim Versuch, sie festzunehmen, eskaliert die Lage dann völlig. Es kommt zu einer Rangelei, die erst euch, aber dann auch eure Frau und euer ungeborenes Kind das Leben kostet. Nun, zumindest wenn ihr eure Karten falsch ausspielt.



Widerstand ist zwecklos! In den ersten Versuchen habt ihr dem Cop nur wenig entgegenzusetzen. Das wird sich im späteren Spielverlauf allerdings ändern.

**Try again, try again**

Der Clou and Twelve Minutes ist schließlich: Nach jedem Tod beziehungsweise nach Ablauf von zwölf Minuten beginnt euer Teufelskreis von vorne. Die Tageszeit, der Zustand eurer Wohnung, das Gedächtnis eurer Frau – alles wird auf null zurückgesetzt, allein ihr und euer Hauptcharakter dürft euer gesammeltes Wissen behalten und versuchen, es beim nächsten Mal zu eurem Vorteil zu nutzen. Ihr könnt zum Beispiel versuchen, euch mit einem Messer im dunklen Badezimmer zu verstecken und den Eindringling zu überraschen. Oder ihr versucht, eure Partnerin von der Existenz eures nie enden wollenden Albtraums zu überzeugen, indem ihr sie vorzeitig vor der Ankunft der Polizei warnt. Der Titel bietet eine schier grenzenlose Auswahl an verschiedenen Pfaden und Abzweigungen, durch die ihr euer ganz eigenes Spielerlebnis kreieren könnt.

Richtige oder falsche Entscheidungen gibt es dabei übrigens nicht. Abgesehen vom anfänglichen Tutorial sagt euch das Spiel nie, was ihr zu tun habt. Es gibt euch auch kein konkretes Ziel vor oder schubst euch nicht in eine bestimmte Richtung. Der Reiz an Twelve Minutes ist viel eher die Lust am Experimentieren, das Herausfinden von Zusammenhängen, das Sammeln und Interpretieren von Erfahrung. Es ist quasi eine nie enden wollende Trial&Error-Versuchsreihe, in deren Verlauf ihr und euer Charakter immer wieder etwas Neues dazulernen. Denn: Nichts, was ihr ingame erlebt, ist unwichtig. „Dinge, dir ihr während eures ersten Loops entdeckt, werden auch noch im letzten Loop relevant sein", verrät Creative Director Antonio.

**Abgespecktes Point & Click**

Spielerisch ist das Ganze wohl am besten als eine Art Point&Click-Adventure zu beschreiben. Ihr verfolgt das Geschehen aus der Top-Down-Perspektive und könnt eurem bis dato noch namenlosen Hauptcharakter mit der Maus Befehle erteilen. Auf einen Klick hin interagiert er mit der Umgebung, hebt kleine Objekte auf und kombiniert sie miteinander. Dabei hilft eine kleine Inventarleiste am oberen Bildschirmrand. Ihr könnt euch etwa eine Tasse schnappen, sie an der Spüle mit Wasser füllen und dann eurer Frau zum Trinken hinstellen. Die Welt reagiert dann dynamisch auf eure Aktionen und eröffnet euch zum Beispiel neue Dialogoptionen.

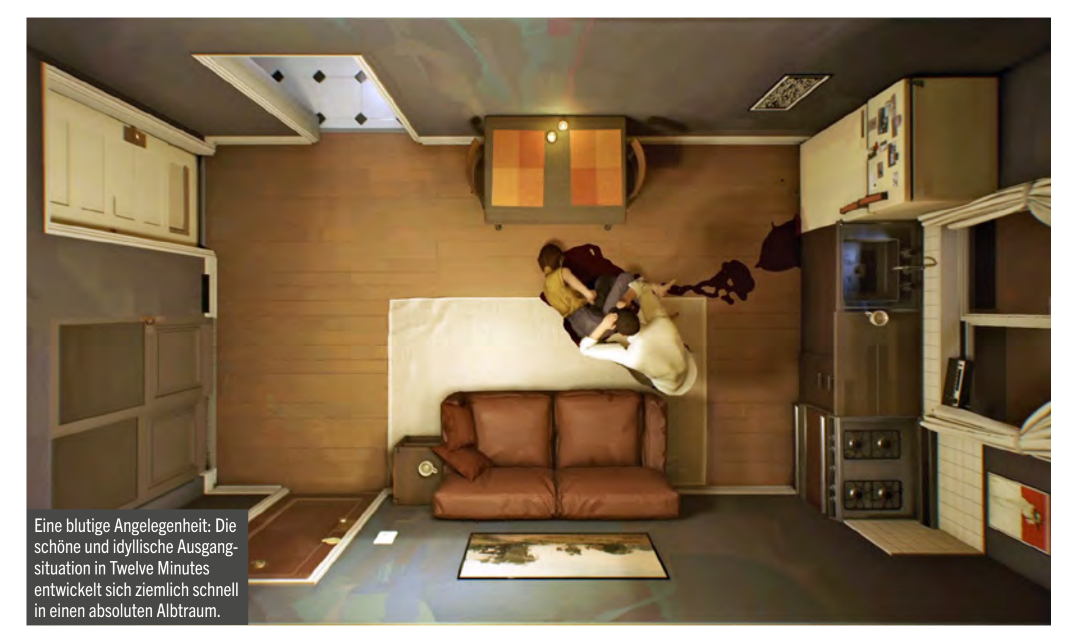
Die sind leider nicht gerade subtil ins Spiel integriert. Mögliche Fragen und Antworten werden fast bildschirmfüllend dargestellt und dann mit dem Cursor ausgewählt. An der Konsole funktioniert das Ganze mittels des D-Pads, das Inventar dann auf den Schultertasten, navigiert wird mit dem linken Stick. Das sorgt für eine simple, zugängliche Bedienung. „Leute, die eher weniger Erfahrung mit Videospielen haben, tun sich mit der Koordination oft etwas schwerer", erklärt Antonio. Darauf habe man beim Spieldesign entsprechend Rücksicht genommen.

**Mehr Film als Spiel**

Wobei der Begriff „Spiel" ohnehin ein wenig irreführend ist. Auf-



Was zur Hölle ist gerade passiert? Nach zwölf Minuten oder eurem Tod beginnt ihr an eurer Wohnungstür einen neuen Loop. Viel Glück beim nächsten Mal!


Eine blutige Angelegenheit: Die schöne und idyllische Ausgangssituation in Twelve Minutes entwickelt sich ziemlich schnell in einen absoluten Albtraum.

grund des doch eher begrenzten Aktionsmöglichkeiten sprechen die Macher viel lieber von einem „interaktiven Erlebnis", einer Art Kammerspiel, das man in eine gewünschte Richtung treiben kann. Dazu passt auch die Inszenierung von Twelve Minutes: Es gibt nur drei Hauptcharaktere, nur drei Räume, in denen sich das gesamte Geschehen abspielt – das Bad, das Wohn-/Esszimmer inklusive Küche sowie das Schlafzimmer. Diese Konstellation sorgt für eine enorme Intimität und Intensität, wie man sie beispielsweise aus Die zwölf Geschworenen oder Cocktail für eine Leiche kennt. Auch von Stanley Kubrick hat man sich offenkundig inspirieren lassen – schön sichtbar am Teppichboden des Flurs, dessen Muster eins zu eins aus The Shining übernommen wurde.

Angesichts dieser cineastischen Präsentation, des gelungenen Spiels mit Kulissen, Charakteren und pointierter Beleuchtung ist es nur schade, dass Twelve Minutes dafür an anderen Stellen noch ein wenig grob und ungeschliffen wirkt. Vor allem die Animationen in unserer Gameplay-Demo erschienen uns irgendwie noch etwas unrund. Charaktere legten beim Laufen oder Hinsetzen seltsame Pausen ein, statt eine fließende Bewegung zu machen. Durch am Boden liegende Figuren wurde einfach hindurchgelaufen, statt über sie hinwegzusteigen. Als einer der Beteiligten zum Würgegriff ansetzte, flogen seine Beine in allerbester Ragdoll-Manier wild durch die Gegend. Das könnte natürlich aber auch daran liegen, dass wir eine etwas ältere Version des Spiels zu Gesicht bekommen haben, in der noch nicht alle Motion-Capture-Aufnahmen vorhanden waren.

Zudem werden die kleineren Makel durch die umso gelungenere Vertonung ausgeglichen. Das Starensemble rund um den Academy-Award -Nominierten Willem Dafoe, der ja bereits mit Beyond: Two Souls erste Videospiel-Erfahrung sammelte, meistert die Herausforderung, die sich angesichts der gewählten Vogelperspektive ergibt, bravourös. Die Darsteller schaffen es auch ohne eine dritte Dimension, ohne den Einsatz jeglicher Mimik, die Charaktere zum Leben zu erwecken. Sämtliche Emotionen werden alleine durch die Stimme und die Körpersprache transportiert.

### Ein Schrecken ohne Ende

Das ist besonders bemerkenswert, da in Twelve Minutes ursprünglich gar kein Voice Acting vorgesehen war. Die Dialoge sollten eigentlich in Textform am oberen Bildschirmrand stattfinden. Erst durch die Partnerschaft mit Microsoft und Annapurna Interactive, beziehungsweise der Filmsparte Annapurna Pictures, konnte das Projekt wachsen und große Namen anziehen. Ein Deal, der sich definitiv gelohnt hat, hebt er das gut 16- bis 20-stündige Drama doch nochmal auf ein komplett neues Level.

Wobei es sich bei dieser Zeitangabe auch nur um einen groben Richtwert handelt. Zwar sind die Loops in Twelve Minutes vergleichsweise kurz: Es sind keine 24 Stunden, über die ihr Buch führen müsst und deren Neustart jedes Mal wie eine Qual wirkt. Sie können dafür aber quasi unendlich oft wiederholt werden. Wie setzt man schließlich etwas ein Ende, das niemals aufhört? „Filme sind lineare Medien, in denen man irgendwann einen Punkt erreicht, an dem die Erfahrung vorbei ist", erklärt Antonio im Interview. „Spiele haben eine solche Limitierung aber nicht." Entsprechend sieht das Finale von Twelve Minutes auch etwas anders aus, als sich Spieler das vielleicht vorstellen. „Es wird ein Moment kommen, an dem du dir sagst: Ich bin fertig, das hier erscheint mir wie ein zufriedenstellender Abschluss", so Antonio. Einen wortwörtlichen Game-Over-Screen, an dem das Spiel stoppt und die Credits laufen, gibt es allerdings nicht. Es liegt also ganz in eurem Ermessen, wann ihr am bestmöglichen Ausgang der Geschichte angekommen seid. ❑

## DAVID MEINT



### „Ich habe schon im vergangenen Jahr sehnsüchtig auf den Release gewartet."

Die Präsentation im Rahmen des ID@ Xbox-Events hat es nicht gerade leichter gemacht, mich weiter in Geduld zu üben. Ich finde die Prämisse einfach unglaublich spannend, die Inszenierung – gerade aufgrund ihres Minimalismus – echt ansprechend. Und dass Hollywood-Größen wie Willem Dafoe oder Star-Wars-Sternchen Daisy Ridley am Projekt beteiligt sind, setzt dem Ganzen eigentlich nur noch die Krone auf. Klar, man kann darüber diskutieren, ob es nicht vielleicht ein wenig mehr Gameplay hätte sein dürfen. Ob das Gesehene wirklich über die kolportierten 20 Stunden hinweg spannend bleibt, muss sich erst noch zeigen. Ich freue mich aber schon darauf, es herauszufinden! Vielleicht ja sogar im Test, wenn Kollege Maci sich die Reviewfassung nicht zuerst schnappt …


Der Voice Cast von Twelve Minutes ist wirklich herausragend: Den Polizisten mimt Willem Dafoe, der Ehemann wird von James McAvoy gesprochen.


Und sie lebten glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende. Ein solch traditionelles Happy End wird es in Twelve Minutes voraussichtlich wohl eher nicht geben.

# Sniper Ghost Warrior **Contracts** 2

Poliert euer Zielfernrohr und haltet die Luft an: Wir verraten euch, was ihr vom neusten Ableger der Sniper-Ghost-Warrior-Reihe erwarten dürft.

**Von:** Jonas Höger & Lukas Schmid



**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** CI Games
**Hersteller:** CI Games
**Termin:** 04. Juni 2021

Die Entwickler des polnischen Studios CI Games sind definitiv alte Hasen, wenn es um Scharfschützen-Spiele geht. Nach der Veröffentlichung von Sniper: Art of Victory im Jahr 2008 folgte 2011 Sniper: Ghost Warrior, das zwei Fortsetzungen erhielt. 2019 bekam die Reihe dann den Zusatz „Contracts" verpasst. Das am 04. Juni erscheinende Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 ist also eigentlich bereits der sechste Teil der Serie. Leider trudelte die Testversion ganz knapp zu spät in der Redaktion ein, daher hier unsere Last-Minute-Eindrücke.

### So nah und doch so fern

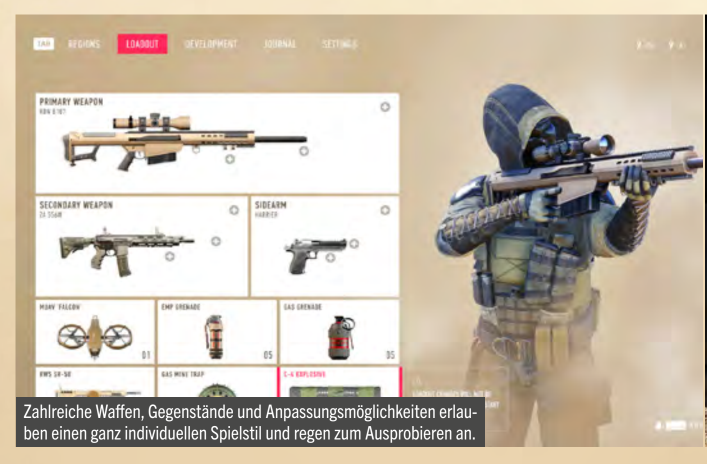
Der erfahrene Scharfschütze Raven erhält den Auftrag, in einer gesetzlosen Region im Nahen Osten, irgendwo an der Grenze zwischen dem Libanon und Syrien, ein Verbrechersyndikat aufzuhalten. Wie es die Tradition der Sniper-Reihe verlangt, müsst ihr dafür verschiedene Missionen ausführen, bei denen stets das Ausschalten einer gefährlichen Zielperson im Vordergrund steht. Dies geschieht, wie sollte es anders sein, zumeist aus aberwitzigen Entfernungen mit einem Scharfschützengewehr. Doch Kopfschüsse sind längst nicht der einzige Weg zum Ziel und wer die Auftragspersonen kreativ erledigt, darf sich über zusätzliche Belohnungen freuen – doch dazu später mehr.

### Euer Weg ist steinig und schwer

In einem Online-Vorschau-Event durften wir in das erste Level von SGWC2, die Zindah-Provinz, reinspielen. Auf der Karte sind bereits zu Beginn die Auftragsgebiete eingetragen, von denen aus ihr eure Zielpersonen ins Jenseits schicken sollt. Leichter gesagt als getan: Denn schon der Weg zur Position ist kein Zuckerschlecken, lauern doch überall feindliche Soldaten. Anstelle des Präzisionsgewehrs solltet ihr also vielleicht lieber auf eine leisere Pistole zurückgreifen, um euch durchzuschlagen, oder aber ihr nutzt Gräser und Büsche und schleicht euch zum Ziel. Schon bevor ihr das erste Mal euer Scharfschützengewehr im Einsatz hattet, wird klar, dass SGWC2 auf Abwechslung setzt und es keine Patentlösung für den Abschluss eures Auftrags gibt.

Landet ihr einen Kopfschuss, werdet ihr mit einer Zwischensequenz belohnt, bei der ihr den Flug eurer Kugel inklusive Einschlag verfolgen dürft.

Manchmal muss auch der beste Scharfschütze in den Nahkampf. Mit einem Messer macht ihr mit den Soldaten kurzen Prozess.


Zahlreiche Waffen, Gegenstände und Anpassungsmöglichkeiten erlauben einen ganz individuellen Spielstil und regen zum Ausprobieren an.


Sand, wohin das Auge auch blickt. Aber die Umgebung ist schön und detailreich gear-beitet und beim Erkunden trefft ihr auch mal auf felsige Schluchten und kleine Flussläufe.

Seid ihr im designierten Gebiet angekommen, kommt dann aber die titelgebende Waffe zum Einsatz. Zumindest, nachdem ihr mit dem Fernglas das feindliche Lager in Ruhe ausgespäht und Gegner, Zielperson sowie andere nützliche Objekte markiert habt. Denn Planung und Geduld sind das A und O, wenn ihr euer Attentat erfolgreich ausführen wollt. Gegnerische Scharfschützen sollten beispielsweise als erstes beseitigt werden, damit die euch nicht in die Quere kommen, falls ihr euer Ziel verfehlt und bemerkt werdet. Aber damit nicht genug: Denn wie bereits erwähnt, ist der traditionelle Kopfschuss nur eine von vielen Möglichkeiten, den Auftrag erfolgreich abzuschließen.


Auffällige Objekte in der Umgebung, wie hier die roten, überaus explosiven Fässer, solltet ihr zu eurem Vorteil nutzen.

### Kreativer Killer gesucht

Hier greift das Herausforderungssystem von SGWC2. Das Spiel belohnt eine kreative Herangehensweise und erzeugt durch viele verschiedene Assassinierungs-Arten einen hohen Wiederspielwert. Ob ihr euch auf einen fatalen Kugeltreffer verlasst, einen Container per Schuss vom Kran abtrennt und die Kraft der Physik nutzt oder aber mit entzündbaren Fässern für ein furioses Feuerwerk sorgt, ist ganz euch überlassen. Um alles an Gold und Fähigkeitspunkten mitzunehmen, ist es daher durchaus sinnvoll, bereits abgeschlossene Level erneut zu besuchen und andere Missionsziele abzuhaken.

Dies wird auch von den unzähligen Anpassungs-Möglichkeiten unterstützt, mit denen ihr eure Attentate schon vor Missionsbeginn variantenreich vorbereiten könnt. Dabei stehen euch nicht nur unterschiedliche Primär-, Sekundär und Nebenwaffen zur Verfügung, ihr könnt auch bereits freigeschaltete Waffen mit verschiedenen Läufen, Zielfernrohren und Munition modifizieren. Darüber hinaus erweitern auch einige Gadgets wie etwa Drohnen, Granaten oder Geschütztürme euer Arsenal. Hinzu kommen außerdem Fähigkeitspunkte, die ihr euch in den Missionen verdienen müsst, und die anschließend für unterschiedliche Talente und Boni ausgegeben werden können. Die reichen von automatischem Plündern bis hin zu Röntgensicht oder Giftpfeilen.

### Abwechslungsreiche Auftragsgebiete?

Neben dem bergigen Wüstengebiet aus dem ersten Level sollt ihr im finalen Spiel noch vier weitere Regionen bereisen und mit euren Attentäter-Fähigkeiten unsicher machen können, darunter das Maladh-Tro-ckental und das Tajmid-Hochland. Zumindest das erste Gebiet konnte dabei durchaus durch den grafischen und realistischen Detailgrad überzeugen. Wenn die anderen Karten abwechslungsreich genug gestaltet sind, dürfen sich Sniper-Fans also auf eine gesunde Mischung stimmiger Auftragsareale freuen. Außerdem gibt es in den Gebieten einige Sammelobjekte wie zum Beispiel Camouflage-Skins für eure Waffen zu finden, gründliches Umschauen lohnt sich.

Für gewöhnlich fliegen in Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 aber nicht nur die Fetzen, sondern vor allem Teile des menschlichen Kopfes durch die Gegend. Das Spiel wartet mit einem hohen Grad an Brutalität auf, der allerdings in Deutschland etwas entschärft wurde. Die Versionen die ihr hierzulande kaufen könnt, verzichten nämlich aufgrund von Einschränkungen der Altersfreigabe auf explizite Splatter-Features. Dies war beim Vorgänger auch schon der Fall. ❏

## JONAS MEINT

### „Überraschend abwechslungsreiche Sniper-Simulation“

Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 bedient sicher eine ganz spezielle Nische, weil selbst unter den Shooter-Fans nicht jeder etwas mit dem eher geduldigen und ruhigen Scharfschützen-Gameplay anfangen kann. Wer jedoch auch in anderen Spielen gerne zur Sniper greift und sich mit langem Atem an hohen Stellen verschanzt, wird mit SGWC2 seinen Spaß haben. Gerade weil CI Games alles dafür getan hat, die Missionen dank verschiedener Belohnungen und ordentlich Variation in puncto Anpassungsmöglichkeiten abwechslungsreich zu gestalten und so für hohen Wiederspielwert sorgt.

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Fun Labs
**Hersteller:** 505 Games
**Termin:** 10. Juni 2021

# Open **Country**

Schlüpft in die Rolle eines ausgebrannten Großstädters und flieht vor der Hektik des Alltags. Wir haben uns bereits in die Natur begeben und erste Eindrücke gesammelt.

**Von:** Matthias Dammes

Seit über 20 Jahren entwickeln Funlabs aus dem rumänischen Bukarest Videospiele. In dieser Zeit hat sich das Studio vor allem durch unzählige Jagd- und Angelspiele einen Namen gemacht. Diese Vorliebe für Outdoor-Aktivitäten schlägt sich auch in seinem neuen Projekt Open Country nieder. In diesem Open-World-Spiel sollen die Faszination des Jagens, Angels und des Überlebens in der freien Natur zu einem Gesamterlebnis verschmolzen werden. Wir hatten noch vor dem Release die Gelegenheit, uns von den Entwicklern bei einem virtuellen Event die verschiedenen Aspekte des Spiels erklären zu lassen und selbst in die aktuelle Beta-Version des Spiels reinzuspielen.

### Raus aufs Land

Im Spiel verkörpern wir einen Großstädter, der seinen langweiligen 9-to-5-Bürojob satt hat und aus dem Gedränge des städtischen Lebens entkommen will. Die Spielfigur kann dabei selbst gestaltet werden, wobei sich die Optionen aber arg in Grenzen halten. Wir haben die Wahl zwischen männlichem und weiblichem Erscheinungsbild, sowie einer Handvoll Gesichter, Frisuren und Farben. Unser erster Halt auf dem Weg in die Wildnis ist die Snowridge Lodge, wo wir den Wirt Gary treffen. Der gibt uns einen ersten Auftrag. Wir sollen eine Lieferung für den örtlichen Parkranger überbringen. Dazu sollen wir uns mit ihm an den Ruinen einer alten Hütte treffen. Wir machen uns also auf den Weg durch die schicke herbstliche Landschaft von Mellow Meadows. An der Hütte angekommen, erfahren wir, dass der Ranger erst am nächsten Morgen


Die Entwickler von Fun Labs haben bereits sehr viel Erfahrung mit Jagd- und Angelsimulationen, die sie jetzt auch in Open Country einfließen lassen.


Damit ihr nicht gänzlich allein in der Wildnis unterwegs seid, könnt ihr im Verlauf des Spiels einen Hund adoptieren, der euch treu zur Seite steht.


Es wäre kein Survival-Spiel, wenn man es nur friedlichen Tieren zu tun bekäme. Wer sich nicht gegen hungrige Wölfe zur Wehr setzen kann, wird schnell ein Opfer der Wildnis.

eintreffen wird. Also schlagen wir ein Lager für die Nacht auf. In der Hütte finden wir ein provisorisches Messer. Zudem suchen wir ein paar Baumstämme und Äste, um einen behelfsmäßigen Unterschlupf zu bauen. Mit einem Seil und einem Ast basteln wir einen Feueranzünder. So bringt uns das Spiel die ersten Schritte auf dem Weg zum Überleben in der Wildnis bei.

**Fischen und Jagen**

Zwar gibt das Spiel immer wieder Missionsziele vor, durch die im Verlauf von 30 Aufträgen die Geschichte des Spiels vorangetrieben wird. Aber im Grunde sind wir in der offenen Spielwelt auf uns alleine gestellt. Damit wir nicht verhungern, gehen wir jagen, angeln und erkunden die Umgebung. Für die Jagd stehen uns dabei im Spielverlauf immer mehr Waffen zur Verfügung. Wir beginnen mit einem behelfsmäßigem Messer und einer einfachen Flinte, aber insgesamt stehen fünf Nahkampf- und zwölf Fernkampfwaffen zur Auswahl. Beim Überleben in der Wildnis sammeln wir Erfahrungspunkte. Diese lassen sich in verschiedene Bereiche investieren. So gibt es zwei Handwerksskills, elf Waffenskills und siebzehn Überlebensskills, die sich jeweils in mehreren Stufen aufwerten lassen. Dadurch verbessern wir Schritt für Schritt unsere Möglichkeiten im Umgang mit der Natur und ihren Gefahren. Neben der Jagd ist das Fischen zentraler Bestandteil des Überlebens. In allen Seen und Flüssen kann geangelt werden. Einzige Ausnahme ist die Winterkarte. Um erfolgreich Fische anzulocken, besteht die Wahl zwischen lebenden und künstlichen Ködern. Ausgestattet mit einer der drei verschiedenen Angelruten geht es auf die Jagd nach Barsch, Forelle, Zander und Hecht.

**Auf den Hund gekommen**

Wie eben schon angedeutet, besteht die Spielwelt von Open Country nicht nur aus einer Karte. Stattdessen besuchen wir im Verlauf des Spiels drei von Hand gebaute Landschaften, die jeweils unterschiedliche Jahreszeiten repräsentieren und über besondere Eigenheiten, Flora und Fauna verfügen. Um zwischen den Gebieten und der zentralen Snowridge Lodge zu reisen, nutzen wir unseren treuen Wohnwagen, der stets an einer bestimmten Stelle der Karte abgestellt ist. Diesen können wir übrigens auch als Zwischenlager für einige Gegenstände und Ausrüstung nutzen. Das Wohnmobil hat sogar einen eingebauten Kühlschrank, in dem wir Lebensmittel einige Zeit lagern können. Damit unsere Abenteuer nicht gänzlich von Einsamkeit geprägt sind, finden wir nach einiger Zeit einen Hund, der sich uns als Gefährte anschließt. Wenn wir uns richtig um den Racker kümmern, bauen wir mit der Zeit eine Bindung zu ihm auf, was neue hilfreiche Fähigkeiten für den Hund freischaltet. So warnt er uns zum Beispiel vor nahender Gefahr, wenn wir eine gut ausgebaute Bindung zu ihm haben.

**Alleine oder Gemeinsam**

Wie in vielen anderen Survival-Spielen müssen wir neben Hunger auch auf unseren Durst und die Temperatur achten. Letzteres ist besonders im Winter-Biom von gesteigerter Bedeutung. Im genretypischen Crafting-System lassen sich daher unter anderem Kleidungsstücke und diverse Camp-„Gebäude“ herstellen. Weitere Gefahren der Wildnis sind giftige Pflanzen und aggressive Tiere. Die Kampagne richtet sich an Einzelspieler, die auf sich gestellt in der Wildnis überleben möchten. Open Country verfügt aber zudem über einen Online-Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler zusammen die Karte erkunden, sich gegenseitig beschützen und auf die Jagd gehen können. Wer sich dagegen kompetitiv messen will, steigt in den Versus-Modus ein. Hier geht es darum, ein bestimmtes Ziel zu jagen. Der erste Jäger, dem das gelingt, hat gewonnen. Die gewohnten Survival-Mechaniken bleiben aber dennoch bestehen. ❑


Das Spiel besteht aus drei großen Karten, die jeweils andere klimatische Bedingungen mit sich bringen. Entsprechend unterscheiden sich auch Flora und Fauna.

## MATTHIAS MEINT

### „Virtuelle Flucht in die Natur für entnervte Großstädter“



Ich gebe zu, ich bin eher seltener ein Outdoor-Mensch. Mit Jagen und Angeln habe ich schon gleich gar nichts am Hut. Dennoch ist die Idee, einfach mal aus dem grauen Großstadtalltag auszubrechen, durchaus reizvoll. Zumindest, wenn man so wie der Protagonist in Open Country, seinen Job nicht wirklich mag. Genauso ist es nachvollziehbar, dass die Entwickler mit ihrer Erfahrung bei Angel- und Jagd-Simulationen den nächsten Schritt gehen und diese Elemente zu einem Wildnis-Survival-Spiel zusammenführen. Das gelingt ihnen auch ganz gut, auch wenn das Spiel an einigen Stellen noch ein wenig ungeschliffen wirkt. So sind zum Beispiel UI und Menüführung noch verbesserungswürdig. Aber für den moderaten Preis können Naturfans ja vielleicht mal einen Blick wagen.

Neben dem eigenen Squad trifft man hin und wieder auch verbündete NPCs, die einem im Kampf beistehen.

**Genre:** Echtzeit-Taktik
**Entwickler:** Ironward
**Hersteller:** 505 Games
**Termin:** 17. Juni 2021

# Red Solstice 2: **Survivors**

**Von:** Matthias Dammes

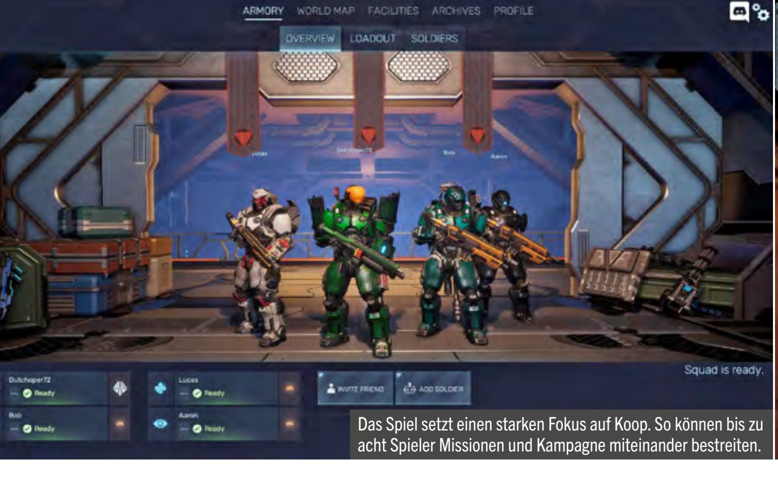
Auf dem Mars kämpft die Menschheit ums Überleben. Wir haben auch schon mitgekämpft.

In einer düsteren fernen Zukunft wurde die Erde von Monstern überrannt und die überlebenden Menschen haben sich auf den Mars zurückgezogen. Aber auch hier geht der Überlebenskampf weiter. Aus dieser Prämisse haben die kroatischen Entwickler von Ironward im Jahre 2014 ein packendes teambasiertes Actionspiel mit dem Namen The Red Solstice gestrickt. Sieben Jahre später schicken sich die Macher nun an, dem einen Nachfolger zu spendieren. Red Solstice 2: Survivors erscheint schon am 17. Juni 2021 und soll erneut Echtzeittaktik mit Survival-Elementen und eingängigem Koop-Gameplay verbinden. Im Rahmen eines virtuellen Vorschauevents und anhand einer spielbaren Alpha-Version konnten wir uns kürzlich einen ersten eigenen Eindruck vom Spiel verschaffen.

### Kampf um den Mars

Es sind inzwischen 117 Jahre seit dem Verlassen der Erde vergangen. Die Ereignisse des Vorgängers liegen noch nicht lange zurück, da wird der kybernetisch verbesserte Soldat Executor von einer mysteriösen Gesellschaft, die sich die Gründer nennt, zum Leben erweckt. Der Supersoldat soll eine geheime Taskforce anführen, die von einem mobilen Landungsschiff aus operiert.

In der Einzelspieler-Kampagne schlüpft ihr als Spieler entsprechend in die Rolle von Executor und müsst all die strategischen Entscheidungen treffen, um euren Trupp zum Sieg zu führen und das Überleben der Menschheit auf dem Mars zu sichern. Hier kämpfen nämlich verschiedene Unternehmen um die Überreste. Neben dem Kampf gegen diese Mächte müsst ihr euch aber auch gegen die anhaltende Invasion der sogenannten



Das Spiel setzt einen starken Fokus auf Koop. So können bis zu acht Spieler Missionen und Kampagne miteinander bestreiten.


Anders als in XCOM müssen wir auf Situationen in Echtzeit reagieren und situationsbedingt Fähigkeiten einsetzen.


Neben den permanent anrennenden Gegnern gilt es auch immer wieder, verschiedene Ziele zu erfüllen. Hier müssen wir einen Konvoi beschützen.

STROL-Mutanten erwehren und ganz nebenbei noch ein Heilmittel für das Virus finden, das droht, die Menschheit auszulöschen.

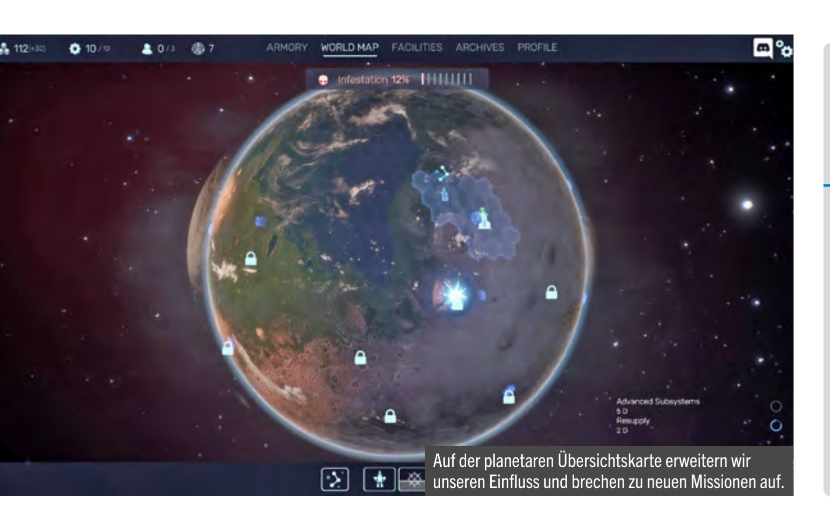
**Fliegende Festung**
Der Aufbau der Kampagne erinnert ein wenig an XCOM. Auf einer strategischen Karte des Mars scannen wir mit unserer fliegenden Basis nach Gefahren und steuern die verschiedenen Einsätze an. Außerdem lassen sich Außenposten errichten, die Ausstattung unserer Truppe verändern und neue Technologien erforschen. Stück für Stück bauen wir unseren Einfluss in einer Region aus, um diese schließlich völlig unter unsere Kontrolle zu bringen.Sobald wir neue Technologien erforscht haben, lassen wir von den Ingenieuren die entsprechende Ausrüstung herstellen, um unsere Soldaten damit auszurüsten. All diese Elemente sind zweckdienlich und passen zum Kontext des Spiels, aber sie sind längst nicht so umfangreich wie im genannten Vorbild. Einen Basisausbau, der neue Möglichkeiten eröffnet, gibt es zum Beispiel nicht.

**Überleben in Echtzeit**
Sobald es in eine Mission geht, stellen wir unser Team zusammen. Die Kampagne kann komplett allein gespielt werden, indem man seinen Trupp mit NPC-Kämpfern auffüllt. Allerdings ist das Spiel auch sehr stark auf Koop ausgelegt. Bis zu acht Spieler können sich zusammenschließen und je einen Soldaten auf dem Schlachtfeld befehligen. Für Abwechslung und die Kombination verschiedenster Fähigkeiten stehen sechs Klassen für die Kämpfer zur Auswahl. Dabei reicht das Angebot vom typischen Assault-Frontsoldaten, über einen schweren Unterstützer, bis hin zum Demolition, der eine Vorliebe für alles hat, was explodiert.

Anders als bei XCOM läuft das Geschehen auf dem Schlachtfeld in Echtzeit ab. Entsprechend steuern wir unseren Kämpfer mit Klicks auf die rechte Maustaste über die Karte und wählen mit der linken Ziele aus. Die meiste Zeit versetzen wir unseren Helden aber eher in einen Überwachungsmodus, in dem dieser selbstständig Ziele angreift. Wir können uns dann auf die Bewegung und den Einsatz von Fertigkeiten wie Granaten, Heilpacks und sonstigen Gimmicks konzentrieren. Denn Action gibt es auf dem Bildschirm nahezu permanent. Immer wieder stürmen Gegner auf uns zu. Erstmal stehenzubleiben und alle Feinde zu vernichten, bringt daher nicht viel. Da die Gegner mit der Zeit auch stärker werden können, geht es in erster Linie ums Überleben und die Konzentration auf die Missionsziele.

**Noch Einiges zu tun**
Für kurzweiligen Actionspaß innerhalb der drei spielbaren Missionen unserer Anspielversion reichte Red Solstice 2 schon aus. Um darüber hinaus zu überzeugen, haben die Entwickler aber in den letzten Taben bis Release noch Einiges zu tun. So fehlen derzeit noch Zwischensequenzen, was es etwas erschwert, der Story zu folgen. Animationen und Partikeleffekte sind nachweislich noch nicht fertig. Diese und noch einige andere Probleme haben die Entwickler aber auch schon anerkannt und uns direkt darauf hingewiesen.

Darüber hinaus hatten wir aber auch so ein paar Probleme bei der Bedienung im Hauptmenü und mit Abstürzen des Programms mussten wir ebenfalls leben. Bei nur noch wenigen Wochen/Tagen bis zum Release auf jeden Fall noch eine umfangreiche Todo-Liste für das kroatische Team. Die interessante Verzahnung aus Echtzeit-Taktik-Kämpfen und einem strategischen Oberbau, der uns motiviert den Mars Stück für Stück zu befrieden, könnte für ein spannendes Spiel-Erlebnis sorgen. Da wären technische Unzulänglichkeiten sehr schade. ❑



Auf der planetaren Übersichtskarte erweitern wir unseren Einfluss und brechen zu neuen Missionen auf.

## MATTHIAS MEINT



**„Technisch unrunde, aber potentiell packende Echtzeit-Taktik"**

Red Solstice 2 bietet eine interessante Verknüpfung aus Echtzeit-Taktik mit Survival-Elementen und einem strategischen Überbau, wie ich ihn so noch nicht erlebt habe. Das permanente Erwehren gegen die Horden von Mutanten und der dadurch entstehende gezielte Fokus auf die Missionsziele sorgt für kurzweilige Action. Fraglich ist für mich noch, ob das auch als Einzelspieler auf längere Sicht in der fortschreitenden Kampagne Spaß macht. Ich kann mir gut vorstellen, dass der Design-Fokus doch klar auf dem Koop gelegen hat. Wenn ich mit aktiv handelnden Freunden in die Schlacht ziehe ist das sicher ein anderes Gefühl, als wenn ich einfach drei NPC-Gefährten hinter mir herziehe. Die größte Baustelle für die Entwickler bleibt aber die Technik. Das gesamte Spielerlebnis wirkte noch nicht so rund, seien es die Abstürze oder unfertige Effekte. Viel Zeit zum Nachbessern bleibt dem Team nicht mehr.

# MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

## THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

**Eine der wundervollsten Spielereihen überhaupt ist hierzulande leider nur unvollständig verfügbar: Nicht alle Ace-Attorney-Titel wurden lokalisiert. Nun wird das allergrößte Loch aber endlich gestopft.**

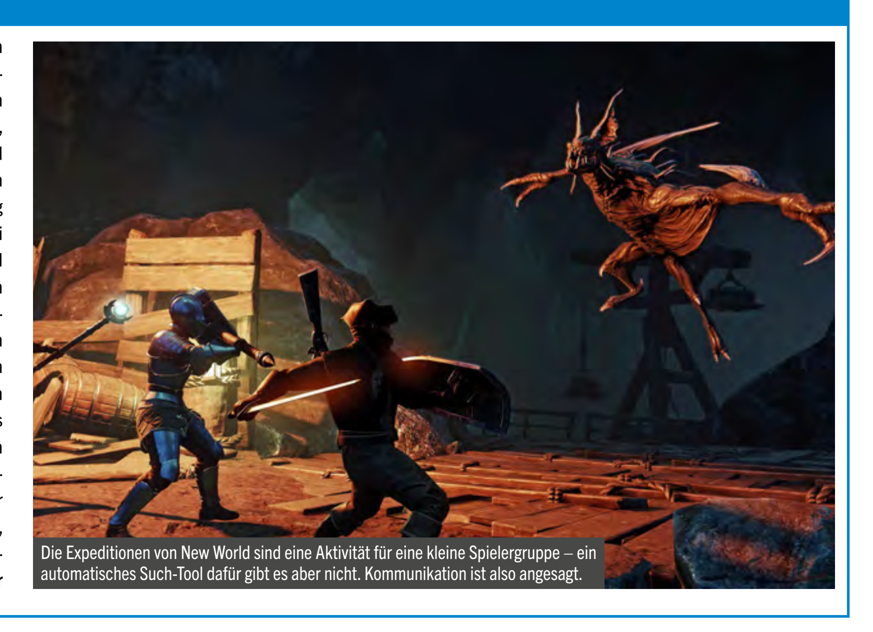
Ich liebe Ace Attorney. Den ersten Teil kaufte ich mir damals für den DS (die GBA-Originale sind nie bei uns erschienen) und war sofort verliebt. Seitdem fiebere ich jedem neuen Spiel der Visual-Novel-Serie entgegen, in der man als Anwalt Phoenix Wright (und manchmal in Gestalt anderer Figuren) Tatorte untersucht, Beweise sammelt und diese dann vor Gericht in wunderbar bizarren Verhandlungen präsentiert. Auch, was es an Spin-offs gab und gibt, habe ich mit Freude gespielt, also den ersten Teil der Erlebnisse von Staatsanwalt Miles Edgeworth und das Crossover mit Professor Layton. Sehnsüchtig habe ich dagegen auf die im London des 19. Jahrhunderts angesiedelten Great-Ace-Attorney-Spiele rund um Wrights Vorfahren geblickt – bis jetzt. Nun kommen sie nämlich doch noch zu uns, in HD und verbessert und mit allem Pipapo. Ich bin also rundum glücklich – fast. Jetzt fehlt nämlich nur noch der zweite Teil des Edgeworth-Spin-offs. Mach mal, Capcom, sonst werde ich wütend! **Lukas Schmid**


Fast wie der Urururenkel (oder wie der neue Held und Phoenix halt miteinander verwandt sind, keine Ahnung): Der ausgestreckte Finger ist ein Zeichen von Dominanz!

## NEW WORLD

**Amazons Online-Rollenspiel wurde nun bereits mehrfach verschoben – nun soll es im August so weit sein.**

Seit unserem letzten Blick auf den Titel hat sich einiges getan, diverse Features wurden erneut über den Haufen geworfen oder neu konzipiert, was aber den Rahmen dieses Kastens sprengen würde. Immerhin konnten wir in der Zwischenzeit in der Alpha zusammen mit den Entwicklern einen der „Expedition" genannten Dungeons spielen. Diese Gruppenaktivität kommt ganz ohne Automatismen aus, ihr müsst euch anders als etwa in WoW also über Chatkanäle mit anderen Spielern zusammenfinden und dann gemeinsam losziehen. Ansonsten bieten die Dungeons einen schicken Mix aus Atmosphäre, trickreichen Bosskämpfen und auch dem ein oder anderen Rätsel. Eine weitere Neuerung hingegen sorgte Mitte Mai für jede Menge Kritik: Es soll einen Currency Shop geben, in dem ihr gegen Echtgeld kosmetische Gegenstände kaufen könnt. Und später eben auch XP-Boosts und andere Hilfen – was natürlich bei vielen Fans die Pay2Win-Glocken schrillen lässt. Laut Aussage der Entwickler sollen diese Items dann aber auch im Spiel zu finden sein, falls sie kommen. Dann mal abwarten … **Sascha Lohmüller**


Die Expeditionen von New World sind eine Aktivität für eine kleine Spielergruppe – ein automatisches Such-Tool dafür gibt es aber nicht. Kommunikation ist also angesagt.

## DIE WICHTIGSTEN TITEL DER NÄCHSTEN DREI MONATE

**Dungeons & Dragons: Dark Alliance**
Genre: Action-RPG
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: 22. Juni 2021

**F1 2021**
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 16. Juli 2021

**Humankind**
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021

**New World**
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Hersteller: Amazon Games
Termin: 31. August 2021

**Life is Strange: True Colors**
Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. September 2021

**Scarlet Nexus**
Genre: Action-RPG
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Juni 2021

**The Great Ace Attorney Chronicles**
Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 27. Juli 2021

**King's Bounty 2**
Genre: Taktik-RPG
Entwickler: 1C Entertainment
Hersteller: Deep Silver
Termin: 24. August 2021

**Blood Bowl 3**
Genre: Strategie/Sportspiel
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: August 2021

**Deathloop**
Genre: Ego-Shooter/Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 14. September 2021

# KURZMELDUNGEN

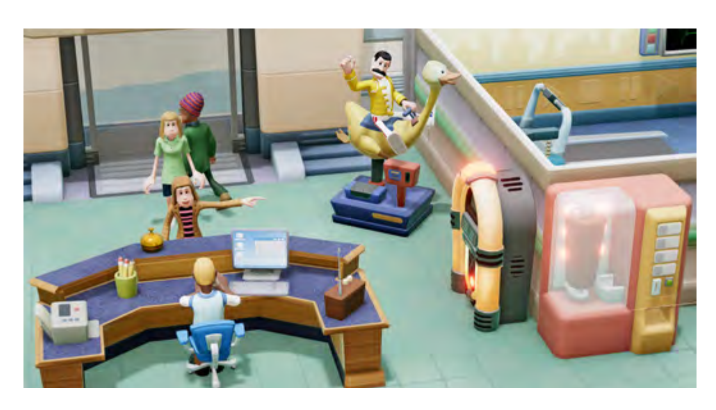
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

TWO POINT CAMPUS

## Spielentwicklung geleakt, erste Infos zur Universitäts-Sim

Nach Two Point Hospital kommt Two Point Campus: Wie aus einer vorschnell veröffentlichten Produktseite im Microsoft Store (via Gematsu) hervorgeht, arbeitet Two Point Studios offenbar an einer neuen Management-Simulation, bei der ihr die Planung eines Universitätsgeländes übernehmen könnt. Laut der wohl aus Versehen geleakten Beschreibung des Titels, der für den PC, Xbox One, Nintendo Switch und PS4 erscheinen soll, handelt es sich jedoch nicht um eine ordinäre Uni, sondern ganz im Stil des Entwicklerstudios um eine Einrichtung mit einem recht absurden Kursangebot. So konzentrieren sich Studenten der Gastronomie etwa auf das Backen gigantischer Pizzen und Pasteten, andere schreiben sich hingegen an der Ritterschule ein und absolvieren Prüfungen zu Pferde im Tjosten.

Die ebenfalls geleakten Screenshots und Artworks zu Two Point Campus enthüllen noch weitere mögliche Fächer, die von tatsächlich akademischen Kursen wie Musik, Kunst, Archäologie oder Sport bis hin zu Clown-Ausbildung und Zauberlehre zu reichen scheinen. Ziel des Spiels wird es nicht nur sein, ein finanziell erfolgreiches Unternehmen zu schaffen, sondern vor allem die individuellen Wünsche der Studierenden zu erfüllen und ihnen auf ihrem Weg Lebenslust, Motivation und Neugier zu vermitteln. So helft ihr den jungen Leuten nicht nur dabei, ihre berufliche Zukunft zu wählen, sondern leistet auch Seelsorge und unterstützt sie beim Knüpfen von Beziehungen untereinander. Ihr könnt neben euren Managment-Aufgaben also auch noch ein bisschen Schreibtischpsychologie betreiben. Was das Design eurer Uni angeht,



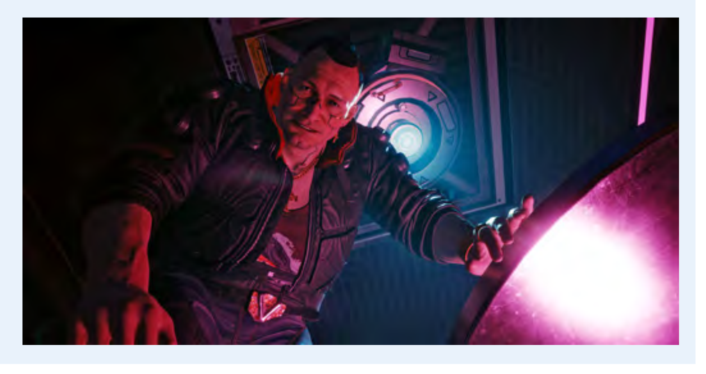
sollen eurer Fantasie nur durch das Ingame-Budget Grenzen gesetzt sein und jeder Stein, Baum oder Ziegel händisch platziert werden können. Das verspricht zumindest die mittlerweile wieder entfernte Seite im Store. Schon zum Release von Two Point Hospital war ein weiterer Titel in der Serie für das Entwicklerstudio Two Point Studios denkbar. Diese Pläne dürften sich auch angesichts der Übernahme durch Sega im vergangenen Mai 2019 nicht geändert haben. Allerdings sollten alle hier genannten Infos natürlich noch mit Vorsicht genossen werden, schließlich gab es noch keine offizielle Ankündigung seitens Sega.

**Christian Fußy**

CYBERPUNK 2077

## Team bekommt einen neuen Game Director

CD Projekt Red hat bekannt gegeben, dass das Team von Cyberpunk 2077 einen neuen Game Director hat. Gabriel Amatangelo wird den Job von Adam Badowski übernehmen. Zuletzt war Amatangelo als Creative Director am Projekt beteiligt. Badowski wird ab sofort mit anderen Leitungsaufgaben innerhalb von CD Projekt Red beschäftigt sein. Vor dem Wechsel zu den Cyberpunk-Machern arbeitete Gabriel Amatangelo am DLC von Dragon Age: Inquisition sowie an mehreren Erweiterungen von Star Wars: The Old Republic. Für die geplante Roadmap von Cyberpunk 2077 dürfte der Wechsel des Game Directors keine allzu großen Auswirkungen haben. CD Projekt Red kümmert sich weiterhin mit zahlreichen Updates um die Verbesserung des Spiel. So sind nach wie vor neue Erweiterungen und kostenlose DLCs für die Zukunft geplant. **Dominik Zwingmann**



DYING LIGHT 2

## Offenbar Crossplay geplant

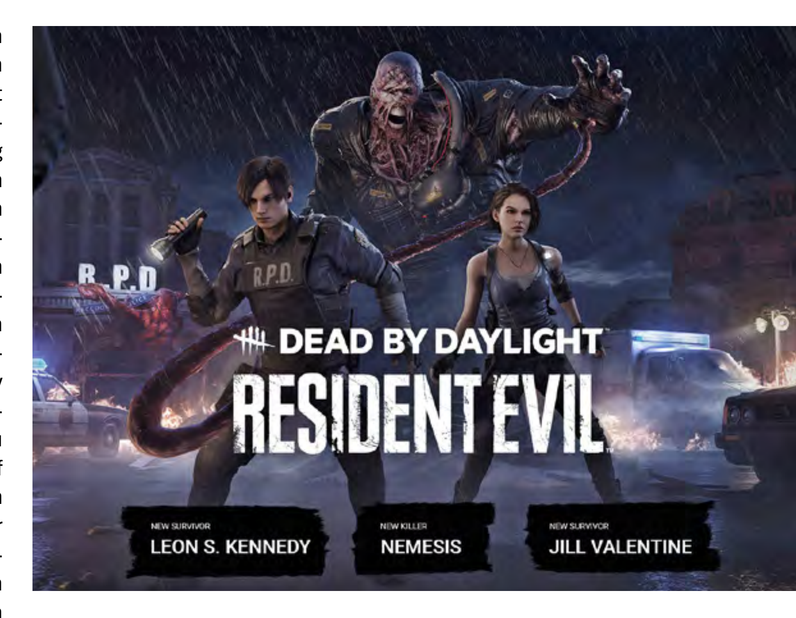


Letzte Woche hat das Team von Techland nach langer Zeit neue Infos zu Dying Light 2 mit den Fans geteilt. Dabei wurde auch der Release des Titels enthüllt. Ab dem 07. Dezember ist das Spiel für PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S sowie Xbox One im Handel erhältlich. Im Vorfeld hat nun offenbar die Alterseinstufung der ESRB weitere Details zu Dying Light 2 verraten. In der Zusammenfassung wird unter anderem eine Interaktion zwischen Spielern auf allen Plattformen erwähnt, demnach könnte Crossplay möglich sein. Gleichzeitig stehen die Entscheidungen des Einzelnen im Fokus, sie sollen Auswirkungen im Spiel haben. Darüber hinaus wird Dying Light 2 wohl auch mit In-Game-Käufen ausgestattet werden. Noch ist unklar, wie Crossplay und Mikrotransaktionen im fertigen Spiel aussehen werden. Die Vorbestellungen zu Dying Light 2 laufen bereits. **Dominik Zwingmann**

DEAD BY DAYLIGHT

# Nemesis aus Resident Evil als neuer Killer verfügbar

In einem Livestream zum 5-jährigen Jubiläum von Dead by Daylight veröffentlichte Behaviour Interactive neben Details zum Crossover-Kapitel mit Resident Evil auch einen Trailer, der den neuen Killer Nemesis in Aktion zeigt. Nach der für viele Fans enttäuschenden letzten Erweiterung „All-Kill“ kam mit dem Resi-DLC nun wieder ein lizenziertes Paket zum asymmetrischen Multiplayer-Titel. Nemesis zählt zu den bekanntesten Monstern des Resident-Evil-Franchise und gab dem dritten Teil der Reihe sogar seinen Titel. Der neue Killer kann mit einem Tentakel-Arm, ähnlich wie die Seuche, Überlebende auf kurze Distanz infizieren. Getroffene husten, übergeben sich und machen aus diesem Grund leichter auf sich aufmerksam. Je mehr Gegner Nemesis mit dem T-Virus infiziert, desto stärker werden seine Tentakel-Fähigkeiten. Um sich von der Infektion zu heilen, müssen Spieler Vakzine konsumieren, die auf der Map verstreut sind. Sollten jedoch alle Impfungen aufgebraucht sein, steht das 4er-Team ohne Heilungsmöglichkeiten da. Die einzigartigen Perks des Killers machen es den Überlebenden noch zusätzlich schwer, da er damit auch in Dead by Daylight zum ultimativen Verfolger wird. Ein Perk ermöglicht es zum Beispiel, kurzzeitig die Auren der Überlebenden am Anfang der Runde zu sehen. Mit einem anderen kann er sie nach einem Angriff in Panik versetzen, was Verletzten einen Debuff beschert. Beim letzten darf Nemesis mit einem Parasiten eine Falle stellen, wodurch Survivor auf sich aufmerksam machen. Eine echte Neuheit in Dead by Daylight stellen außerdem die Zombies dar. Diese NPCs spawnen zu Beginn einer Runde willkürlich auf der Karte, greifen die Überlebenden ebenfalls an und können sie sogar infizieren. Erstmals seit der Stranger-Things-Erweiterung bekam Dead by Daylight noch dazu gleich zwei Überlebende spendiert. Mit Jill Valentine und Leon S. Kennedy hat sich Behaviour für äußerst populäre Charaktere der Resident-Evil-Reihe entschieden. Die einzigartigen Perks der beiden Neulinge versprechen zudem Abwechslung in das Gameplay zu bringen. Während Jill unter anderem eine Mine an einem Generator anbringen kann, die den Killer beim Zurücksetzen

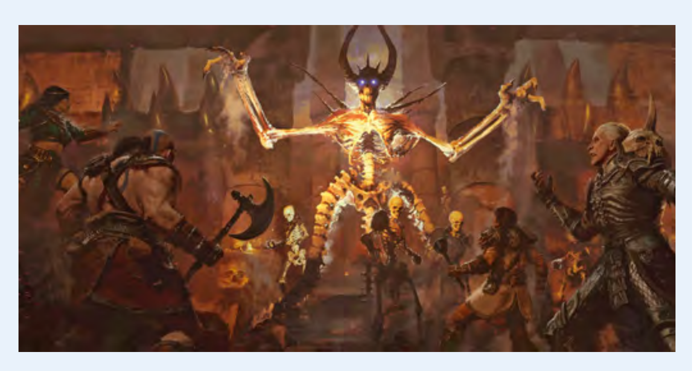



betäubt, bekommt Leon die Fähigkeit, in einem Schließschrank eine Blendgranate herzustellen. Der Killer Nemesis verfügt auch über eine einzigartige Interaktion mit Jill: Sollte er sie töten oder aus einem Schrank ziehen, gibt er seinen berühmten „S.T.A.R.S“-Spruch zum Besten. Zusätzlich findet auch eine neue Map den Weg in das Spiel: Das Racoon City Police Department. Die Karte ist im Hinblick auf Layout und Aussehen großteils identisch zum Gegenstück im Remake von Resident Evil 2 aus 2019, aber natürlich wurden einige Twists eingebaut, um uns zu überraschen. Die Resident-Evil-Erweiterung ist bereits das 20. Kapitel für Dead by Daylight und seit dem 15. Juni auf PC und Konsolen verfügbar. Kostenpunkt: etwa zehn Euro. **Michael Grünwald**

DIABLO 2: RESURRECTED

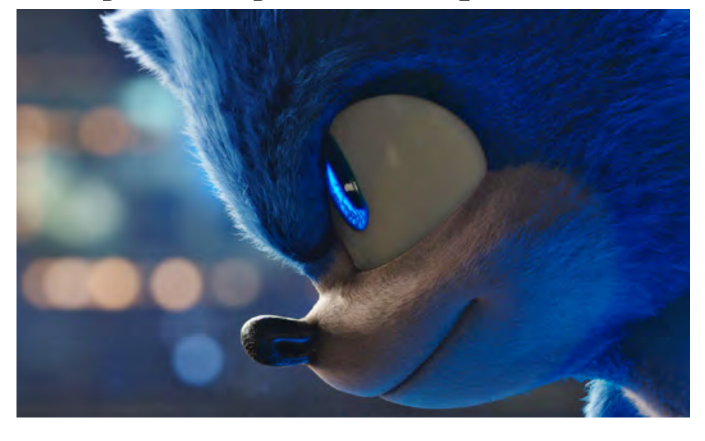
# Blizzard schickt Unterlassungserklärungen an Modder

Nach der Alpha von Diablo 2: Resurrected haben zahlreiche Hobby-Entwickler bereits an verschiedenen Mods für das Spiel gearbeitet. Nun mussten diese Projekte allerdings offline genommen werden, weil Blizzard mehrere Unterlassungserklärungen an die Macher der Mods geschickt hat. Zu den betroffenen Projekten gehörte unter anderem ein Tool, mit dem das Anti-Cheat-System des Spiels umgangen werden konnte, um auch ohne Einladung zur Alpha auf die Spieldaten zugreifen zu können. Eine weitere Mod erlaubte den Spielern, zuvor unspielbare Klassen in der Alpha zu nutzen. Zudem wurden damit die Anpassungsmöglichkeiten des Titels deutlich vereinfacht. Ein Modder soll sogar Besuch von einem Privatermittler bekommen haben, welche Folgen den Betroffenen noch in Aussicht stehen, ist aber unklar. **Dominik Zwingmann**



SONIC THE HEDGEHOG

# Sony kündigt neues Spiel an



Schon bald dürfen sich die Fans über ein neues Spiel von Sonic the Hedgehog freuen. Das hat Sega im Rahmen einer digitalen Präsentation bekannt gegeben, die vor kurzem anlässlich der Feier für 30 Jahre Sonic stattgefunden hat. Konkrete Details gibt es bisher kaum. Demnach soll das bisher nicht näher bekannte Spiel im Jahr 2022 auf den Markt kommen – und zwar sowohl für den PC als auch mehrere Konsolen. Als Plattformen nannte Sega neben dem PC die PS4, PS5, Nintendo Switch, Xbox One sowie die Xbox Series X beziehungsweise Xbox Series S. Das Spiel entsteht derzeit beim japanischen Entwicklerstudio Sonic Team, das sich bereits für die erste Episode von Sonic the Hedgehog und viele weitere Ableger der Reihe verantwortlich zeichnet. Weitere Details zum Gameplay sind bisher ebenso wenig bekannt wie ein konkreter Release-Termin. **André Linken**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

# Mass Effect: Legendary Edition

PC Games STORY
PC Games HIT-AWARD 9/10
PC Games EDITORS' CHOICE

Ein Remaster, das dem Vermächtnis von Commander Shepard würdig ist und zeigt, wie man mit viel Herzblut und Leidenschaft zum Erhalt einer so beliebten Reihe beiträgt.

Von: Matthias Dammes

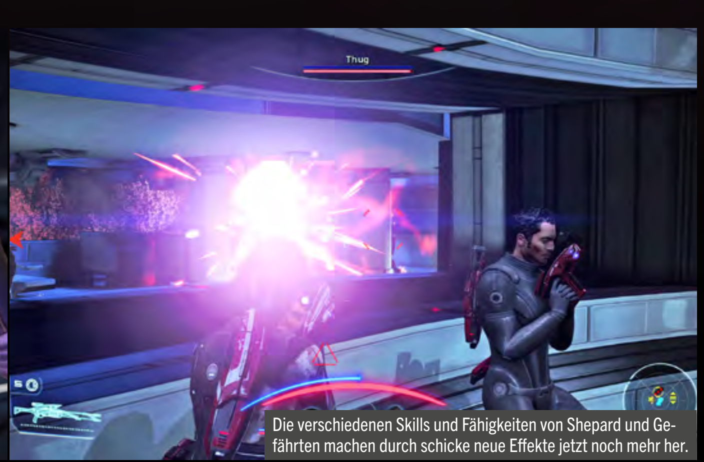
Bioware hatte es nicht leicht in den vergangenen Jahren. Ihre Projekte konnten Erwartungen nicht erfüllen (Mass Effect: Andromeda), wurden mit Schande wieder eingestellt (C&C: Generals 2, Shadow Realms) oder entwickelten sich gar zu kolossalen Flops (Anthem). Auch der starke Abgang von Talenten und Veteranen in den vergangenen Jahren hat kein gutes Licht auf das kanadische Studio geworfen. Es wurde also Zeit, der Welt zu zeigen, dass sie es noch drauf haben. Und was eignet sich dazu besser als eine von Fans lange Zeit geforderte Neuauflage einer der erfolgreichsten Marken des Studios überhaupt.
Soviel sei schon mal gesagt, die Mass Effect: Legendary Edition ist ein wahrgewordener Fan-Traum, der kaum Wünsche übrig lässt. Was den Entwicklern von Bioware hier gelungen ist, zeugt von ihrer Liebe zur Marke und ihrer Hingabe, ein für Fans und Neulinge gleichermaßen gelungenes Produkt abzuliefern. Auf dass Mass Effect auch weiterhin als eine der besten und beeindrucktesten Sci-Fi-Welten im Entertainment-Sektor gilt.

**Die Shepard-Saga**

Mass Effect spielt in unserer Milchstraße gegen Ende des 22. Jahrhunderts. Die Menschheit ist vor drei Jahrzehnten auf der intergalaktischen Bühne erschienen, nachdem sie außerirdische Technologie auf dem Mars entdeckt hatte, die es ihr ermöglichte, den sogenannten Masse-Effekt zu nutzen, der interstellares Reisen erst möglich machte. In der Galaxie existierte jedoch bereits eine große intergalaktische Gemeinschaft mit einer Vielzahl von raumfahrenden Spezies, die zum Teil schon seit Tausenden von Jahren zwischen den Sternen unterwegs sind.

Als Spieler in der Rolle von Commander Shepard bekommen wir daher immer wieder mit, wie die Menschen als Neulinge behandelt und teilweise mit Argwohn bedacht werden. All diese politischen Ränkespiele müssen aber bald in den Hintergrund treten, als sich die Völker der Milchstraße einem völlig überlegenen Feind gegenübersehen. Als Held der Menschen wird Commander Shepard so in ein Abenteuer katapultiert, das ihm im Verlauf der Trilogie alles abverlangen wird. Zum Glück schart er auf dem Weg viele treue Gefährten und neue Freun-


Commander Shepard (rechts) steht im Mittelpunkt der Trilogie und scharrt im Verlauf eine Vielzahl großartig geschriebener Charaktere um sich.



Die verschiedenen Skills und Fähigkeiten von Shepard und Gefährten machen durch schicke neue Effekte jetzt noch mehr her.

de um sich. Neben der tollen Geschichte sind es nämlich vor allem die unfassbar gut geschrieben Charaktere, die einen Großteil der Faszination von Mass Effect ausmachen.


Mit ein paar Tricks haben die Entwickler der alten Unreal Engine 3 sogar schicke Spiegelungen entrungen, für die die Engine eigentlich gar nicht ausgelegt ist.

**Optischer Hochglanz**
Entsprechend wollten die Entwickler für die Neuauflage die Inhalte der drei Spiele auch gar nicht erst anfassen. Das epische Erlebnis sollte genau das gleiche sein wie damals. Alle Konzentration floss daher in die optische Darstellung, das Gameplay und eine Reihe von Komfortfunktionen. Ganz besonders im Fokus stand dabei der erste Teil der Trilogie. Dieser hat inzwischen fast 14 Jahre auf dem Buckel und ist im Vergleich zu den beiden Nachfolgern deutlich schlechter gealtert. Umso beeindruckender ist, was die Entwickler noch aus der betagten Unreal Engine 3 herausgeholt haben.

Zwar sieht man dem Spiel an einigen Stellen, wie zum Beispiel den flachen Haartexturen einiger NPCs, sein Alter recht deutlich an. An vielen anderen Stellen übertünchen die Entwickler das aber sehr geschickt mit knackig scharfen Texturen, schicken Nebeleffekten und Reflexionen. Hinzu kommen aufgebortes Anti-Aliasing, Ambient Occlusion und Subsurface Scattering. Damit ist der erste Teil der Trilogie viel näher an den beiden Nachfolgern, die schon von Haus aus damals um einiges besser aussahen. Dabei läuft das Spiel auf allen Systemen flüssig. Je nach Einstellung und Auflösung zwischen 30 und 120 Frames pro Sekunde. Die PC-Version unterstützt sogar bis zu 240fps.

Richtig gut gefallen haben uns neben den direkten Grafikverbesserungen auch die indirekten Aufwertungen der verschiedenen Schauplätze. Die Entwickler haben sich die einzelnen Gebiete nämlich noch einmal vorgenommen und sie mit zusätzlichen Objekten und Effekten ausgestattet. So wirkte Eden Prime im Original zum Beispiel nur bedingt wie eine große Kolonie der Menschen. Gebäude gab es nur sporadisch, insofern sie einem Zweck für den Spielablauf dienten. Jetzt haben die Entwickler der Szenerie deutlich mehr Hintergrundobjekte wie Hochhäuser, Hütten und vor allem Trümmer spendiert. Damit kommt die Zerstörung, die die Sovereign und die Geth angerichtet haben, wesentlich besser zur Geltung.

**Spielt sich besser denn je**
Doch nicht nur optisch wurde beim ersten Teil Hand angelegt. Auch beim Gameplay und der Bedienung war einiges an Anpassung nötig, um das Spiel auf das gleiche Niveau wie die beiden Nachfolger zu bringen. Das ist den Entwicklern über weite Strecken auch ganz gut gelungen. Das Interface und die Steuerung wurden vereinheitlicht. Durch Verbesserungen bei den Eingaben, dem Zielen und dem Verhalten der Kameras wirkt das Spielgefühl nicht mehr ganz so hakelig wie früher. Die Balance der Waffen wurde angepasst, indem zum Beispiel Hitzeentwicklung und Cooldown-Zeiten optimiert wurden. Die früher oft minutenlangen Fahrstuhlfahrten sind jetzt eine Angelegenheit von wenigen Sekunden.

Gelungen ist auch die Überarbeitung des Mako-Panzers. Dieser wirkt jetzt deutlich schwerfälliger und springt nicht mehr so unrealistisch herum wie ein Gummiball. Besonders auf den stark zerklüfteten Nebenquest-Planeten scheint aber hin und wieder noch seine alte Widerspenstigkeit durch. Hier hilft der neue Vorwärtsboost aber deutlich. Eine gute Entscheidung ist es außerdem, dass der Spieler nicht mehr dafür bestraft wird, wenn er Gegner mit dem Mako bekämpft. So gibt es für besiegte Feinde jetzt genau so viel Erfahrungspunkte, egal, ob man sie zu Fuß oder mit den Bordkanonen des Panzers besiegt hat.

Trotz all der Verbesserungen kommt das erste Mass Effect aber nicht gänzlich in der Moderne oder wenigstens auf dem Niveau von Teil 2 und 3 an. Das liegt zum einen an der nach wie vor schnell unübersichtlich werdenden Inventarverwaltung. Das alte Itemsystem mit massenhaft erbeuteten Waffen, Rüstungen und Mods wurde beibehalten. Hier hätte etwas Entschlackung durchaus gutgetan. Zumal man nach wie vor umständlich auf der Normandy die Spinde der einzelnen Gefährten aufsuchen muss, um deren Ausrüstung zu bearbeiten. Da hätte man auch ruhig einfach in Shepards Itemmenü die Möglichkeit zum Durchschalten der einzelnen Charaktere einbauen können.

Auch die recht dämliche Gegner-KI, die sich häufig wie ein Haufen aufgescheuchter Hühner verhält, passt nicht mehr so recht in die Zeit. Das Deckungssystem fühlt sich noch immer etwas schwerfällig an. Zudem haben es einige Fehler des Originals auch in das Remaster geschafft. Neben bekannten Glitches zur unbegrenzten Steigerung von Rufpunkten oder dem einfa-


Die Entwickler haben viele Levels in Teil 1 auch dahingehend überarbeitet, dass mit neuen Objekten, verbesserter Lichtstimmung und mehr Effekten eine noch dichtere Atmosphäre entsteht.

Der berüchtigte Mako-Panzer lässt sich jetzt deutlich besser steuern und hat mit dem Booster ein sinnvolles Upgrade zur Bewältigung von zerklüfteten Planeten erhalten.



Die KI der Gegner verhielt sich besonders im ersten Teil wie ein aufgescheuchter Haufen Hühner. Daran hat sich leider nichts geändert.

chen Abstauben des Erfolgs für den höchsten Schwierigkeitsgrad, ist uns auch ein altbekannter Bug begegnet. Gelegentlich passierte es, dass das Spiel nach dem Aussteigen aus dem Mako keine Tastendrücke bis auf die Bewegung und den Gang ins Menü ausgeführt hat. Da half dann nur Speichern und Neuladen.

**Ein dickes Spielspaßpaket**

Mit Mass Effect 2 und Mass Effect 3 hatten die Entwickler von Bioware längst nicht so viel Arbeit. Diese waren schon damals wesentlich ausgereifter, schöner und runder im Design als der Erstling. Aber natürlich wurden auch hier optisch noch ein paar Prozent mehr rausgeholt, als es seinerzeit möglich war. Besonders die scharfen Texturen von Charakteren und vielen Umgebungen überzeugen. Mit der neuen Möglichkeit, alles in 4K-Auflösung, mit HDR und verbesserten Shadern und Effekten zu erleben, ergibt sich ein stimmiges Gesamtbild.

In Mass Effect 3 mussten die Macher ein paar Änderungen am System der sogenannten „Galaktischen Bereitschaft" vornehmen. Dieses System hat Einfluss auf den Ausgang der Geschichte und wurde im Original unter anderem auch vom Mehrspieler-Modus beeinflusst. Dieser ist im Remake aber nicht enthalten. Die Galaktische Bereitschaft wird daher jetzt einzig und allein durch alles beeinflusst, was ihr im Verlauf der gesamten Trilogie gemacht und entschieden habt. Wenn man ein Spiel direkt mit Mass Effect 3 beginnt, soll es nur mit äußerster Gründlichkeit möglich sein, die erforderliche Punktzahl für ein positives Ende zu erreichen. Wer sich durch die gesamte Trilogie kämpft, ist also klar im Vorteil.

Sehr schön ist, dass die Entwickler alle Inhalte der drei Spiele zu einen sinnvollen Gesamtpaket zusammengeführt haben. Das betrifft besonders die über 40 DLCs, die in der Legendary Edition enthalten sind. So wurden die zahlreichen Ausrüstungs- und Waffenpakete nicht einfach so hinzugefügt und dem Spieler am Anfang ins Inventar geschüttet. Stattdessen sind all die zusätzlichen Gegenstände jetzt über das Spiel verteilt im Angebot der verschiedenen Händler auf Omega, Citadel und anderen Orten zu finden.

Auch die Story-DLCs wurden einigermaßen sinnvoll in das Gesamtgeschehen eingebettet. So stehen in Mass Effect 2 zu Spielbeginn nur die Gefährten-DLCs für Kasumi und Zaeed sowie die Normandy-Absturzstelle zur Verfügung. Lair of the Shadow Broker und Ankunft werden dagegen erst im späteren Spielverlauf an passenden Stellen zugänglich gemacht. Übrigens: Als einziger DLC ist Pinnacle Station vom ersten Mass Effect nicht in der Legendary Edition enthalten. Für diesen, von einem Drittstudio entwickelten, Inhalt konnten keine brauchbaren Originaldaten mehr ausfindig gemacht werden, was eine Umsetzung unmöglich machte.

**Neue Features, alte Probleme**

Dafür haben es die Entwickler aber geschafft, ein paar neue kleine Features umzusetzen, die sicher dem einen oder anderen Fan gefallen werden. So wurde der Charaktereditor für alle drei Spiele vereinheitlicht und sogar mit noch ein paar neuen Optionen wie Frisuren und Farben ausgestattet. Wer Shepard und sei-



Die aus zahlreichen Bonus-DLCs stammenden Gegenstände wurde sinnvoll im Spiel verteilt, wo man sie unter anderem bei Händlern zum Erwerb findet.

Neu an Board ist ein funktionsstarker Fotomodus, mit dem sich alle künstlerisch veranlagten Shepard-Fans austoben können.




Im Fähigkeiten-Rad können wir zwar einen Skill auf einer Schnelltaste hinterlegen. Um den Cooldown zu erfahren, müssen wir aber trotzdem umständlich das Rad öffnen.

ne Mannschaft in bester Qualität einfangen will, kann jetzt auf einen Fotomodus zugreifen, der mit einer umfangreichen Suite an Einstellungen kaum Wünsche offen lässt.

Auch bei der Steuerung mit Maus und Tastatur gibt es genug Optionen, die Belegung der Tasten frei zu verändern und anzupassen. Außerdem hat man im Interface bei der Nutzung von Maus und Tastatur eine Schnellleiste für Fähigkeiten, über die man deutlich bequemer seine Skills im Kampf flott einsetzen kann. Nicht ganz so komfortabel spielt sich das Spiel mit einem Controller, die erstmals in allen drei Spielen auch am PC unterstützt werden.

**Eine würdige Neuauflage**

Vieles was man am Remaster kritisieren kann, ist Erbsenzählerei auf hohem Niveau, weil es entweder dem Alter der Originalspiele geschuldet ist oder das Gesamterlebnis nicht wirklich negativ beeinträchtigt. Wir haben in den letzten Tagen rund 60 Stunden in die Legendary Edition gesteckt. Dabei haben wir den ersten Teil komplett mit allen Nebenaufgaben auf höchstem Schwierigkeitsgrad durchgespielt. Den zweiten Teil immerhin gut bis zur Hälfte und Teil 3 auch noch einige Stunden angespielt. Was bleibt ist das beeindruckende Bild eines von Anfang bis Ende durchdachten und exzellent umgesetzten Remasters. Wer Bioware in den vergangenen Jahren den Verlust ihres Spirits oder ihrer kreativen Schaffenskraft vorgeworfen hat, wird hier eindrucksvoll eines Besseren belehrt. Nicht nur in der Legendary Edition selbst, auch im Auftreten der Entwickler in der Öffentlichkeit rund um die Veröffentlichung ist zu spüren, wie sehr dieses Projekt ein Projekt des Herzens war. Mass Effect meldet sich mit dem Remaster eindrucksvoll zurück und gilt mit seiner herausragenden Erzählung, den fantastischen Charakteren und seinen epischen Momenten auch heute noch zum Besten, was das Sci-Fi-Genre im Bereich der Videospiele zu bieten hat. Nicht umsonst haben schon vor über zehn Jahren Branchengrößen wie Gears-of-War-Schöpfer CliffyB Mass Effect als das Star Wars der heutigen Generation bezeichnet. Eine Einschätzung, der man dank der Legendary Edition heute wieder vorbehaltlos zustimmen kann. ❑



Auch in Mass Effect 2 und 3 tragen hochauflösende Texturen und verbesserte Shader zu noch mehr Grafikqualität bei.

## MEINE MEINUNG

*Matthias Dammes*



„Das Vermächtnis von Commander Shepard optimal bewahrt.“

Ich habe mich noch nie mit so viel Begeisterung an ein Spiel gesetzt, dessen Inhalt ich eigentlich schon kenne. Und zwar nicht nur einmal, sondern mehrfach, so dass ich auch heute viele Szenen noch ohne Probleme mitsprechen könnte. Aber als der Testkey zur Mass Effect: Legendary Edition eintraf und mit der Landung auf Eden Prime das Abenteuer erneut seinen Lauf nahm, war ich sofort wieder gefesselt. Was die Entwickler gerade bei der Umsetzung des ersten Teils geleistet haben, ist bewundernswert. Es wirkt und sieht fast wie ein neues Spiel aus und das meine ich gar nicht negativ. Dass ich das Spiel innerhalb von drei Tagen komplett mit allen Nebenquests und inklusive Platintrophäe durchgespielt habe, spricht glaube ich für sich. Die grafische Überarbeitung und das angepasste Gameplay sind genau das, was der erste Teil gebraucht hat. Aber zum Glück ist da ja noch nicht Schluss. Mass Effect 2 und 3 setzen großartig fort, wofür im ersten Teil der Grundstein gelegt wurde. Für mich als Fan ist die Legendary Edition genau das, was ich mir immer gewünscht hatte und noch einiges mehr.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Großartig erzählte Trilogie
- ➕ Fantastische Charaktere
- ➕ Entscheidungen mit Auswirkungen über alle drei Spiele hinweg
- ➕ Grafisch ordentlich aufpoliert
- ➕ Klasse Soundtrack
- ➕ Flüssigeres Gameplay (ME1)
- ➕ Keine ewigen Fahrstuhlfahrten mehr (ME1)
- ➕ Verbesserte Mako-Steuerung (ME1)
- ➕ Nahezu alle DLCs enthalten und gut eingebunden
- ➕ Sinnvoll angepasste Galaktische Bereitschaft (ME3)
- ➕ 3 Spiele mit insgesamt weit über 100 Stunden Spielzeit
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Fantastische englische Sprecher
- ➖ Ein paar alte Bugs sind geblieben
- ➖ Inventar bleibt lästiges Mikromanagement (ME1)
- ➖ Schlechte KI (ME1)
- ➖ ME1 könnte mehr Autosave-Checkpoints vertragen
- ➖ Ödes Planetenscannen (ME2/3)

**WERTUNG 9**

**Genre:** Action
**Entwickler:** SIE Bend Studio
**Hersteller:** Sony
**Termin:** 18. Mai 2021
**Preis:** ca. 50 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

# Days Gone

**Von:** Christian Dörre

Biker, Plünderer, Freaks, brutale Kämpfe, Herzschmerz und die Wälder Oregons – den einstigen Sony-Exklusivkracher gibt es nun auch auf dem PC!

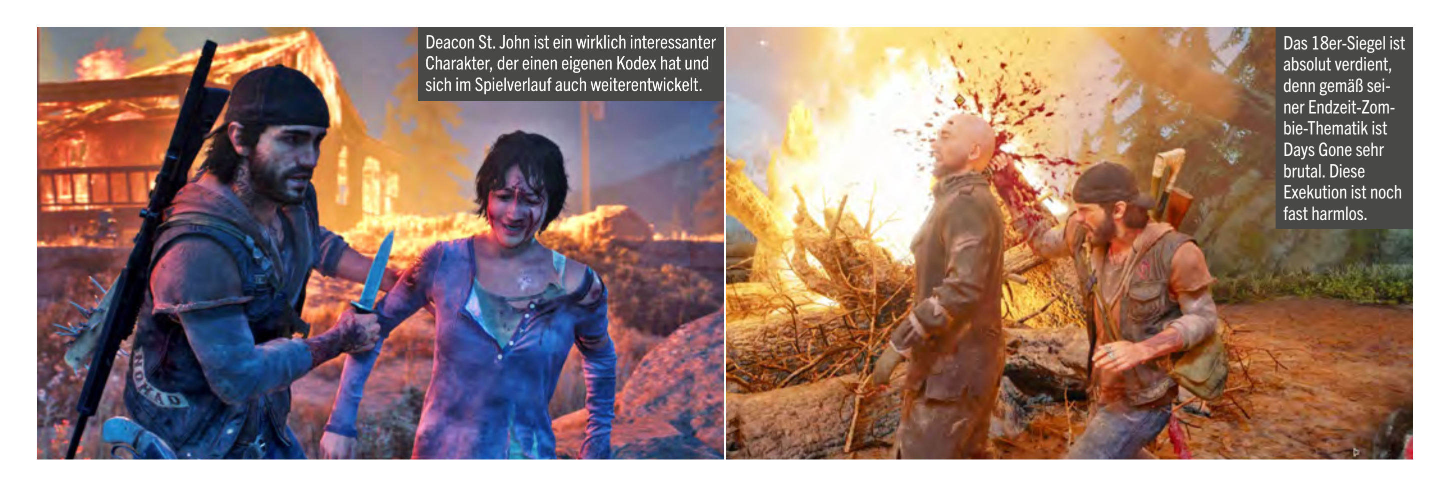
Einmal ist immer das erste Mal – so lautet eine alte Volksweisheit, die auch immer wieder zutrifft. Vor drei Jahren beispielsweise stieg der HSV aus der Bundesliga ab. Doch es gibt natürlich auch negative erste Erfahrungen. So erschien 2019 exklusiv für die Playstation 4 das Open-World-Endzeit-Abenteuer Days Gone. Das war per sé nicht schlecht, denn das Spiel von Bend Studio bot eine hübsche Spielwelt, blutige Kämpfe gegen die Zombie-ähnlichen Freaker und eine tolle Atmosphäre. Allerdings hatte der Titel auch viele technische Probleme wie Bugs, Glitches, Quests, die sich nicht abschließen ließen, und vor allem auf der Standard-PS4 gab es haufenweise Grafikmatsch, da die Texturen teilweise einfach nicht nachladen wollten sowie eine instabile Framerate, welche für Ruckelorgien sorgte. Das war eben ein Novum, denn ansonsten erschienen Sony-Exclusives immer sehr glatt poliert und technisch sauber. Durch die angesprochenen Probleme konnte Days Gone sein Potenzial nicht abrufen und erhielt von uns nur eine schwache 7/10 im Test. Allerdings patchte Bend Studio fleißig nach und auch für die PC-Version, die nun endlich folgte, versprach man Besserung. Und tatsächlich: Days Gone auf dem PC ist richtig gut geworden.

### Stimmungsvolle Endzeit

733 Tage nachdem die Welt wie wir sie kennen unterging, übernehmen wir die Rolle von Deacon St. John. Der volltätowierte Käppi-Rückwärts-Träger war früher Mechaniker und Mitglied des berüchtigten Motorrad-Clubs Mongrels MC. Der Club landete jedoch an zweiter Stelle der Prioritätenliste, als Deacon die Biologin Sarah kennen und lieben lernte. In Rückblenden erfahren wir, wie sich die beiden trafen und schließlich vorm Traualtar landeten. Dann kam jedoch die Freaker-Apokalypse. Eine Infektion breitete sich aus und ließ Menschen zu Zombie-ähnlichen Wesen mutieren. Deacon konnte die verwundete Sarah zwar in einen zur Evakuierung eingesetzten Rettungshubschrauber bringen, doch dieser brachte sie in ein Flücht-


Nicht nur die Freaker oder verfeindete Gruppen stellen sich euch in den Weg, auch Räuber lauern euch auf den Straßen auf und stellen Fallen.


In schön gemachten Rückblenden erfahrt ihr von Deacons Leben mit seiner großen Liebe Sarah bevor die Freaker-Infektion ausbrach.



Deacon St. John ist ein wirklich interessanter Charakter, der einen eigenen Kodex hat und sich im Spielverlauf auch weiterentwickelt.

Das 18er-Siegel ist absolut verdient, denn gemäß seiner Endzeit-Zombie-Thematik ist Days Gone sehr brutal. Diese Exekution ist noch fast harmlos.

lingscamp, das von einer Horde Freaker ausgelöscht wurde, wie ihr Mann später herausfand. Nun schlägt sich Deacon mit seinem Kumpel Boozer als Kopfgeldjäger und Drifter durch die kümmerlichen Überreste der Zivilisation. Einige Überlebende haben sich in Camps zusammengeschlossen und geben dem Duo (moralisch fragwürdige) Arbeit, doch überall lauern auch Plünderer, die Reisenden Fallen stellen, oder die durchgeknallte Ripper-Bande, deren Mitglieder auf Drogen sind und sich selbst verstümmeln, weil sie so sein wollen wie die abartigen Freaker, welche durch die Wälder des virtuellen Oregons streifen. Sowohl Spielwelt als auch Story von Days Gone sind absolut stimmungsvoll. Neben kleineren Städten und Wäldern verschlägt es uns im weiteren Spielablauf noch in Sumpfgebiete, Gebirge und verschneite Landschaften. Optisch wird also ordentlich Abwechslung geboten. Doch auch anderweitig wird man ins Spiel hineingezogen. Die ständige Gefahr ist greifbar: Andauernd begegnet man Plünderern, Banden und Freakern auf Nahrungssuche. Manche Missionen sind zwar an gewisse Tageszeiten gebunden, doch teilweise empfiehlt es sich, Aufgaben je nach Tageszeit oder Witterungsbedingungen anzugehen, da bei Nacht und Regen mehr Freaker unterwegs sind. Tagsüber sind meist kleinere Gruppen der Mistviecher unterwegs, während nachts Horden von hunderten Freakern durch die Lande ziehen. Doch Vorsicht: Ihr könnt auch zufällig in ein Nest stoßen, wo sich die Horde tagsüber zurückzieht. Die Story rund um Deacon und die Freaker-Infektion beginnt zwar etwas holprig und wird teilweise sogar ein wenig unbeholfen erzählt, da einen das Spiel auch mal quer durch die Pampa fahren lässt, nur um eine kurze, aus drei Sätzen bestehende Cutscene abzuspielen, doch nach etwa einem Viertel der mindestens 35-stündigen Spielzeit zieht die Erzählung richtig an. Deacon gewinnt als Charakter immer mehr an Tiefe, man erfährt interessante Hintergründe zur Infektion, die sich tatsächlich von einer 08/15-Zombie-Pandemie unterscheidet, und die Ereignisse überschlagen sich. Getragen wird die Story nicht nur von Deacon, sondern auch von zahlreichen interessanten Nebencharakteren, deren eigene und nachvollziehbare Motivationen wir nach und nach erfahren. Schön ist hier auch, dass die deutsche Vertonung bei den wichtigen Figuren wirklich sehr gut ist und zum jeweiligen Charakter passt. Schade nur, dass man oftmals durch die vielen Ladezeiten (manchmal sogar zwischen zwei zusammenhängenden Zwischensequenzen) ein wenig herausgerissen wird. Das kann schon mal richtig nerven. Wenigstens sind die Ladepausen viel kürzer als auf den Playstation-Konsolen.

**(K)ein Kampf ums Überleben**

In puncto Gameplay geht Days Gone keine Experimente ein und ist dementsprechend ein typisches modernes Open-World-Action-Spiel mit RPG-Elementen. Wir dürfen zwar keine Story-verändernden Entscheidungen treffen und haben auch ansonsten keine Dialog-Optionen, aber für

Einzelne Schwärmer sind im Nahkampf leicht zu besiegen, doch später im Spiel begegnet ihr einigen kräftigeren und widerstandsfähigeren Freakern.



Werdet ihr auf eurem Bike angegriffen, zielt Deacon automatisch. Ihr müsst nur warten, bis sich das Fadenkreuz zusammenzieht und dann abdrücken.



Die Spielwelt ist unglaublich stimmungsvoll gestaltet und bietet viele Details. Neben Städten und Wäldern fahrt ihr auch durch bergige Gebiete.

Die Jagd auf Tiere ist nicht wichtig, aber das heißt nicht, dass sie Deacon nicht angreifen. Manche Biester gibt es sogar auch in infizierter Form.



Deacons Wege kreuzen sich immer wieder mit denen der Nero-Forscher. Haben die Typen in den Ganzkörperkondomen was zu verbergen?

getötete Gegner und abgeschlossene Missionen erhalten wir Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und erhalten so Fertigkeitspunkte, mit denen wir unsere Skills in den Punkten Nahkampf, Fernkampf und Überleben aufmotzen. Damit teilen wir beispielsweise mit einer Nahkampfwaffe mehr Schaden aus, verringern den Rückstoß von Gewehren oder können besser Spuren lesen. In der Theorie bietet Days Gone nämlich auch Survival-Elemente, doch diese sind ein wenig aufgesetzt. Deacon muss nicht essen und auch Camps muss man nicht mit Nahrungsmitteln versorgen. Die Jagd auf (teils mutierte) Tiere ist also überhaupt nicht nötig. Wir häuteten sie nur, wenn wir sie eh erschießen mussten, weil sie uns angriffen. Dafür gibt es bei Händlern immerhin ein paar Cent, die man gut gebrauchen kann, um Munition nachzukaufen oder zu tanken. Die Suche nach Treibstoff ist eigentlich der einzige echte Survival-Aspekt, da man sonst eben laufen muss. Das Tanken ist gerade zu Anfang ziemlich nervig, da euer Feuerstuhl schon nach wenigen Kilometern fast leergelaufen ist. So muss man andauernd nach Benzinkanistern suchen oder zu Tankstellen fahren, wo sich meistens Plünderer oder Freaker einquartiert haben. Zum Glück steigt man für abgeschlossene Aufträge auch im Ansehen der Camps und kann beim Erreichen einer neuen Vertrauensstufe den Tank vergrößern und das Motorrad auch anderweitig aufrüsten lassen. Hier sollte man jedoch vorher schauen, was die Händler in den jeweiligen Camps so im Angebot haben, denn je nach Ort sind bessere oder schlechtere Waffen und Upgrades erhältlich. Einige Dinge lassen sich jedoch auch selbst herstellen und auch unser Bike können wir reparieren. Hierfür sammeln wir Schrott, Flaschen, Tücher und eigentlich so ziemlich alles, was in der offenen Spielwelt herumliegt oder sich in den Taschen besiegter Feinde befindet. Wollen wir dann beispielsweise einen Verband herstellen, weil wir verletzt wurden, oder einem Freaker-Nest mit einem Molotow-Cocktail einheizen, rufen wir mit das Waffenrad auf, die Zeit verlangsamt sich und wenn wir ausreichend Materialien gesammelt haben, halten wir den rechten Trigger gedrückt, um unser Objekt der Begierde zu craften.

**Nicht neu, aber gut**

Ansonsten bedient sich Days Gone eben der üblichen Genre-Mechaniken. Man holt sich Quests ab und fährt schließlich hinaus, um diese zu erfüllen. Meistens sollen wir sämtliche Gegner in einem feindlichen Lager ausschalten oder aus Freaker-Zonen einen bestimmten Gegenstand bergen. Obwohl sich eine heimliche Vorgehensweise ohnehin empfiehlt (zumindest schon auf dem normalen der zur Verfügung stehenden Schwierigkeitsgrade), muss man bei manchen Aufträgen auch komplett unentdeckt bleiben. In den ersten Spielstunden hat Days Gone hier jedoch das gleiche Problem wie

die Story – die Missionen zünden nicht so wirklich. Das liegt daran, dass sie sich stets sehr ähnlich sind. Wir wünschten uns teilweise ein bisschen Linearität oder geskriptete Events, da die offene Vorgehensweise eh teilweise ein wenig aufgesetzt ist. An einigen Stellen kam es vor, dass wir uns eine tolle Route zurechtlegten, das Spiel aber mit Abbruch drohte, weil wir angeblich das Missionsgebiet verließen. Wozu müssen wir aber in diesem Areal sein, wenn wir ein Scharfschützengewehr haben und auf dem Hügel vor dem Dorf in Stellung gehen könnten? Klar, wir haben meistens die Wahl, wild um uns zu ballern oder leise vorzugehen, aber Experimente duldet Days Gone nicht. Glücklicherweise zieht der Titel hier auch später an. Neben die Lager-Infiltrationen gesellen sich auch Verfolgungsjagden auf dem Motorrad oder lineare Abschnitte mit Skripts hinzu. Da dies gut durchgemischt wird, wirkt es durchaus abwechslungsreich und macht Spaß. Die Gefechte selbst sind nämlich ziemlich cool, da sämtliche Waffen ordentlichen Wumms haben und auch die Sounds zu den verschiedenen Schießeisen wunderbar wuchtig daherkommen. Das Treffer-Feedback ist schön heftig und passend zum unerbittlichen Setting des Spiels. Gerade mit einer durchschlagskräftigen Knarre bringt man nicht nur die Köpfe von Freakern zum Platzen. Freunde von Splatter-Filmen werden also definitiv Spaß haben. Doch auch das Fahren auf Deacons Bike macht Laune. Das Handling ist stets sehr eingängig-arcadig und bereits nach kurzer Zeit driftet man cool um die matschigen Kurven der Waldwege Oregons. Greifen während der Fahrt einen Gegner an, ziehen wir per Tastendruck die Waffe und Deacon zielt automatisch. Wir müssen nur den richtigen Zeitpunkt abwarten, bis sich das Fadenkreuz verengt und dann abdrücken. Das ist nicht sonderlich anspruchsvoll, aber spaßig, weil es unglaublich cool aussieht, wenn Deacon mit der abgesägten Schrotflinte lässig im Vorbeifahren das Freaker-Geschmeiß zerfetzt. Besonders schön ist zudem, dass die Entwickler Wert darauf legten, eine gute Steuerung mit Maus und Tastatur umzusetzen. Gerade die (teilweise recht hektischen) Schießereien steuern sich mit der Maus natürlich genauer als mit dem Gamepad. Auf dem Motorrad hingegen griffen wir lieber zum Controller. Da trifft es sich gut, dass man jederzeit frei zwischen den angeschlossenen Bedienungsgeräten hin und her wechseln kann.

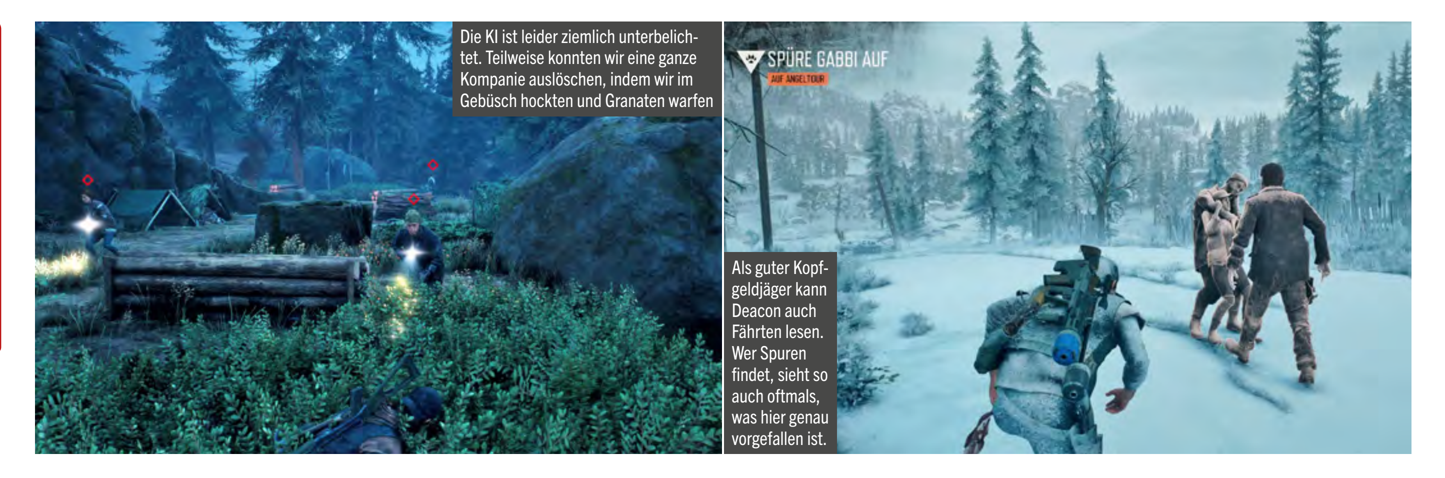


Ist euch eine Horde auf den Fersen, solltet ihr stets versuchen, Abstand zu gewinnen, sie in eine enge Stelle zu locken und zur richtigen Zeit auf explosive Objekte zu schießen.

**Mit der Spritze an die Spitze**

Neben den Hauptmissionen, die die Story vorantreiben, gibt es aber natürlich auch einige Nebenbeschäftigungen. Diese sind allerdings weder sonderlich kreativ noch innovativ. In den Camps können wir uns Kopfgeldjägermissionen abholen, in denen wir nicht viel anderes machen als in einigen Hauptquests. Sprich: Wir infiltrieren ein Camp und schalten die Zielperson aus oder verfolgen sie auf unserem Bike. Zudem entdecken wir in Gebieten immer wieder eine Ansammlung von Freaker-Nestern, in die wir einen Molotow-Cocktail schmeißen und anschließend die herausstürmenden Bewohner ausschalten. Dafür bekommen wir Erfahrungspunkte und steigen auch in der Gunst des nächstgelegenen Verbündeten-Camps. Wer die Augen offen hält, entdeckt jedoch auch immer wieder alte Nero-Container, Stützpunkte, welche der Seuchenschutz beim Ausbruch der Katastrophe einst errichtete. Um in diese zu gelangen, muss man zumeist erst den Generator mit Strom versorgen und/oder eine Sicherung im Stromkasten ersetzen. Vorher ist es jedoch wichtig, die auf dem Gelände verteilten Lautsprecher zu zerstören, da sonst die Evakuierungsdurchsagen abgespielt und somit Freaker angelockt werden. Bis wir endlich im Container sind, müssen wir kleinere Umgebungsrätsel lösen. So verschieben wir beispielsweise ein Auto, um auf das Dach klettern und uns hinter dem Container in einen abgesperrten Bereich fallen lassen zu können, da dort der Generator steht. Oder um den Container herum streift eine riesige Horde und wir müssen so vorsichtig wie möglich vorgehen. Auch das ist nicht sehr innovativ, macht aber Spaß und passt ins Setting. In den Containern selbst finden wir eine Spritze, mit der wir unsere Gesundheit, Ausdauer oder Konzentration dauerhaft erhöhen können. Je mehr Container man einnimmt desto stärker wird man also. Zudem darf man dort speichern, schlafen und Munition auffüllen. Während Gesundheit und Ausdauer selbsterklärend sind, wollen wir jedoch kurz auf den Punkt Konzentration eingehen. Drücken wir auf den rechten Analogstick, schaltet das Spiel nämlich kurzzeitig in Zeitlupe und wir können somit genauer zielen. Im Test ergänzte sich eine erweiterte Konzentration hervorragend mit unserer Vorliebe für das Scharfschützengewehr, doch auch mit den zwei weiteren Feuerwaffen, die man mitführen kann, lassen sich so natürlich präziser Kopfschüsse austeilen. Wir empfehlen jedoch eine gute Aufteilung


In verlassenen Autos findet ihr oftmals hilfreiche Gegenstände oder auch Schrott, mit dem sich Deacons Bike und Waffen reparieren lassen.




Die KI ist leider ziemlich unterbelichtet. Teilweise konnten wir eine ganze Kompanie auslöschen, indem wir im Gebüsch hockten und Granaten warfen

Als guter Kopfgeldjäger kann Deacon auch Fährten lesen. Wer Spuren findet, sieht so auch oftmals, was hier genau vorgefallen ist.

der Doping-Spritzen, denn sämtliche erweiterbaren Attribute werden noch verdammt wichtig.

**Hordentlich was los**

Das besondere Feature von Days Gone ist aber wohl der Kampf gegen die bereits erwähnten riesigen Freaker-Horden. Hier hat Bend Studio auch nicht zu viel versprochen. Hunderte der Biester machen gleichzeitig Jagd auf uns, fauchen, schreien, greifen nach uns, klettern über jedes Hindernis, nur um an unser saftiges Fleisch zu kommen. Um gegen eine Horde zu bestehen, müssen wir vorher schon schauen, welche Route wir am besten laufen, damit wir sie in einem Engpass ein wenig abhängen können. Wir müssen die Umgebung geschickt nutzen, um explosive Objekte hochzujagen und wir sollten am besten Fallen auslegen und immer wieder Granaten oder Molotows hinter uns werfen. Nur so können wir langsam die Reihen der Mistviecher lichten. Hier helfen eben auch die mit Spritzen aufgewerteten Punkte Ausdauer, Lebensenergie und Konzentration. Gerade Ausdauer ist enorm wichtig, da die Freaker verdammt schnell sind und man lieber ein bisschen mehr Puste hat, wenn einem Hunderte davon am Allerwertesten kleben. Im Grunde genommen sind die Auseinandersetzungen mit den Horden spielerisch nicht besonders anspruchsvoll, doch sie schüren Panik, bringen den Puls zum rasen und verlangen eben ein wenig Geschick. Mal ganz davon abgesehen, dass es auch einfach verdammt cool ist, gleichzeitig gegen mehrere hundert blutrünstige Bestien zu kämpfen. Wir können jedenfalls bestätigen, dass man sich nach einem gewonnenen Kampf gegen eine Horde, in dem der vorher zurechtgelegte Plan auch noch funktioniert hat, kurzzeitig fühlt wie der absolute Obermacker. Doch auch abseits der Horden sind die Freaker ein echtes Highlight in Days Gone. In Horden sind zumeist die Normalo-Freaks unterwegs, die am meisten an Zombies erinnern. Allerdings treffen wir im weiteren Spielablauf immer wieder auf neue Mutationen. So gibt es beispielsweise die nervigen, kleinen Krabbler. Diese waren einst Kinder, bewegen sich nun auf allen Vieren fort und versuchen einen stets aus dem Hinterhalt zu attackieren. Zudem müssen wir uns auch mit sogenannten Brechern, besonders großen, starken, widerstandsfähigen Freakern sowie Kreischern auseinandersetzen. Letztgenannte brüllen bei Sichtkontakt nicht nur so laut, dass sie andere Freaker anlocken, ihr Geschrei geht so durch Mark und Bein, dass wir dadurch sogar vom Motorrad geschleudert werden können. Neben diesen Monstern sind auch noch einige andere Freaker-Arten sowie mutierte Wildtiere im Spiel anzutreffen, hier wollen wir aber nicht zu sehr ins Detail gehen, schließlich macht es am meisten Laune, von den Biestern selbst überrascht zu werden. Was wir allerdings sagen können, ist, dass die Freaker nicht einfach nur Monster sind, weil man eine




Days Gone traut sich, einige härtere Themen anzusprechen. Die nervigen Krabbler-Freaker, zum Beispiel, sind infizierte Kinder.



Das Handling von Deacons Motorrad ist bei jeder Witterungsbedingung eingängig-arcadig. Zudem darf man den Feuerstuhl gehörig aufrüsten.


Grafisch ist Days Gone eine Wucht und auf dem PC gibt es auch keins der technischen Probleme der PS4-Fassung.

Bedrohung brauchte. Die Story befasst sich später detailliert mit den traurigen Hintergründen und kreiert so zusammen mit Deacons Geschichte und dem Weg seines Charakters ein wirklich spannendes, interessantes und sogar überraschend emotionales Drama. Sowohl bei der Spielwelt als auch bei Protagonist, Nebenfiguren und Monstern sowie anderen Antagonisten merkt man, dass ganz viel Liebe zum Detail ins Spiel geflossen ist. Days Gone mag in seiner Mechanik nichts neu oder herausragend machen, doch es greift ein Rädchen ins andere, wodurch ein super stimmungsvolles Spiel geschaffen wurde. In dieser Hinsicht hat Bend Studio wirklich tolle Arbeit geleistet und dürfte die Erwartungen vieler Spieler übertreffen.

**Endlich tolle Technik**

Days Gone sah schon auf den Playstation-Konsolen echt gut aus und überzeugte vor allem mit seiner detailreichen Spielwelt und hübschen Lichteffekten. Allerdings wurde diese Grafikpracht eben auch teuer erkauft. Auf der Standard-PS4 weigerten sich Texturen teilweise nachzuladen und selbst auf der PS4 Pro kam es zu massiven Framerate-Einbrüchen. Erst zahlreiche Patches sorgten auf den Konsolen für Besserung. PC-Spieler haben es da jetzt besser, denn der Titel überzeugt direkt mit guter Technik. Die Framerate bleibt mit Vsync zumeist bei 60 Bildern pro Sekunde. Nur an wenigen Stellen droppt die Bildrate um 5 Frames. Das ist kaum bemerkbar. Ohne Vsync schwankt es zwischen 90 und 77 fps. Nur die allererste Fahrt mit dem Motorrad im Spiel macht auf verschiedenen Systemen Probleme. Hier ruckelt Days Gone auffällig. Diese paar Minuten zu Beginn muss man also überstehen, dann läuft der Titel gut. Zudem ist die Texturauflösung auf dem PC natürlich höher als auf der Playstation. Gerade das native 4K ist ein Riesenunterschied zum Checkerboard-4k der PS5. Auch hinsichtlich des Detailgrads in der Ferne ist die PC-Fassung dem Spiel auf der PS5 überlegen. Ein großes Problem aus der PS4-Fassung wurde jedoch auch auf den PC übernommen: die KI. Trotz einer Verbesserung der Wegfindung von NPCs stellen sich die Gegner oftmals ziemlich dumm an und bemerken einen nicht, obwohl man sie aus einem Gebüsch heraus mit Granaten bewirft. Jau, auch andere vergleichbare Titel wie das ebenfalls von einem Sony-Studio stammende Horizon: Zero Dawn oder Watch Dogs: Legion glänzen nicht gerade mit super intelligenten Gegnern, aber in Days Gone sind die Fieslinge tatsächlich noch blöder und blinder und lassen sich so natürlich noch viel einfacher heimlich ausschalten.

Dennoch ist Days Gone ein richtig gutes Spiel, das zwar einige Macken hat (vor allem das recht öde erste Viertel des Spiels), doch nun aufgrund der funktionierenden Technik auf dem PC endlich mehr von seinem Potenzial abrufen kann. Days Gone ist kein Meisterwerk, aber nach ein paar Spielstunden wird es zu einem packenden Endzeit-Abenteuer, das von Splatter, schöner Spielwelt und gut geschriebenen Figuren getragen wird. ❑

## MEINE MEINUNG

*Christian Dörre*



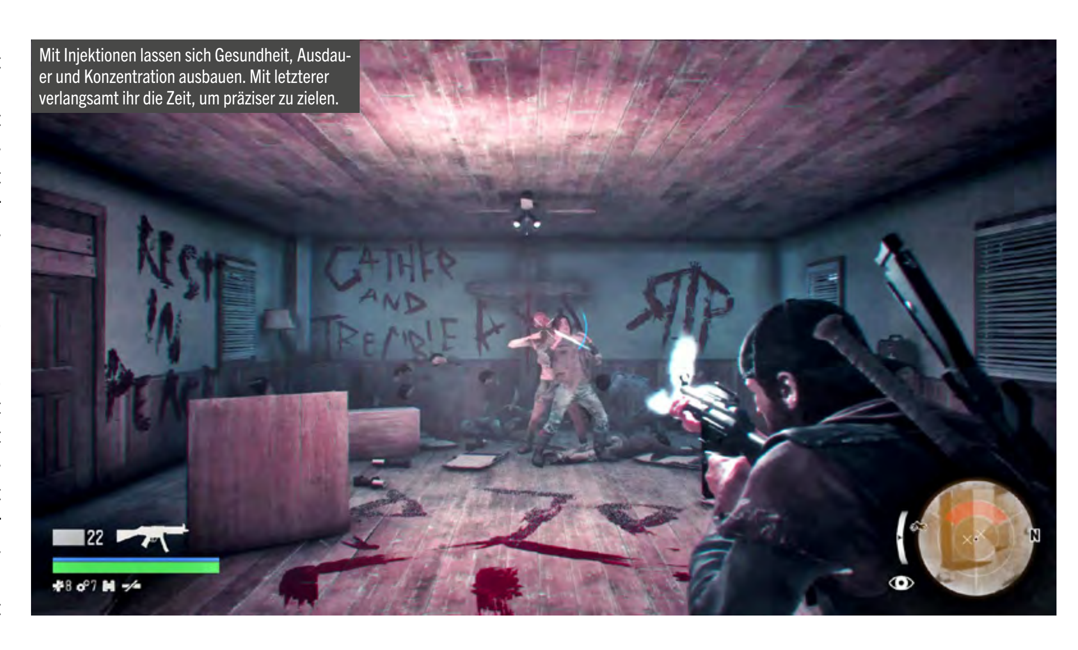
„Kein herausragendes, aber ein tolles Spiel, das gut portiert wurde.“

Auf der PS4 machte mir Days Gone die Wertungsfindung damals echt nicht einfach. Ich mochte auch in der Konsolenfassung natürlich schon die Story, die Charaktere, die hübsch gestaltete und abwechslungsreiche offene Spielwelt sowie den Kampf gegen die Freaker. Allerdings zerrten die technischen Probleme ganz gewaltig am Gesamtbild des Titels. Es dauerte eine ganze Weile, bis Days Gone auf den Konsolen richtig funktionierte und zumindest die Performance gefixt wurde. Auf dem PC sieht es glücklicherweise ganz anders aus. Hier kam das Spiel tatsächlich erst heraus, als es wirklich fertig und in einem technisch sauberen Zustand war. Bis auf die erste Motorradfahrt gibt es keine Framerate-Probleme, die Bugs der Konsolenfassung wurden gefixt und optisch ist Days Gone auf dem PC klar hübscher als auf der Playstation.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Open-World
- ➕ Spannende Geschichte, die mit der Zeit richtig Fahrt aufnimmt
- ➕ Sehr gute deutsche Vertonung
- ➕ Gut geschriebene Charaktere mit eigenen, nachvollziehbaren Motivationen
- ➕ Adrenalingeladene Kämpfe gegen Horden
- ➕ Sehr umfangreiche Story-Kampagne
- ➖ Teils sehr heftige KI-Aussetzer
- ➖ Einige sehr unkreative Missionen
- ➖ Recht lahme erste Spielstunden
- ➖ Survival-Mechanik etwas aufgesetzt
- ➖ Gegen Ende zu viele Horde-Quests





Mit Injektionen lassen sich Gesundheit, Ausdauer und Konzentration ausbauen. Mit letzterer verlangsamt ihr die Zeit, um präziser zu zielen.

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Experiment 101
**Hersteller:** THQ Nordic
**Termin:** 25. Mai 2021
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

# Biomutant

**Von:** Michael Grünwald

Charmante Welt mit spaßigen Kämpfen, aber einigen groben Schwächen. Wir klären auf, warum das Open-World-Rollenspiel dennoch seine Fans finden wird.

Schon die ersten bewegten Bilder von Biomutant, die bereits im Jahr 2017 auf der Gamescom gezeigt wurden, erregten die Aufmerksamkeit etlicher Spieler, ja es entstand beinahe ein kleiner Hype. Das knuffige, Waschbär-ähnliche Wesen und die kunterbunte Spielwelt machten Lust auf mehr. Doch welche Richtung das Open-World-Rollenspiel genau einschlagen wollte, ging aus den ersten Spielszenen nicht hervor. Zumindest stand fest, dass Looten, Crafting, das Aufleveln diverser Charakterwerte und Auseinandersetzungen mit Nah- sowie Fernkampfwaffen eine Rolle spielen würden. Etliche Monate und Verschiebungen später erscheint das Abenteuer nun am 25. Mai auf PC und Konsolen. Die Frage, die sich jetzt stellt: Kann sich Biomutant von anderen Open-World-Rollenspielen unterscheiden oder gar Innovationen in das Genre bringen? Die kurze und klare Antwort nach unserem Test lautet: Nein. Da helfen auch keine Klingelings und Tuck-Tucks.

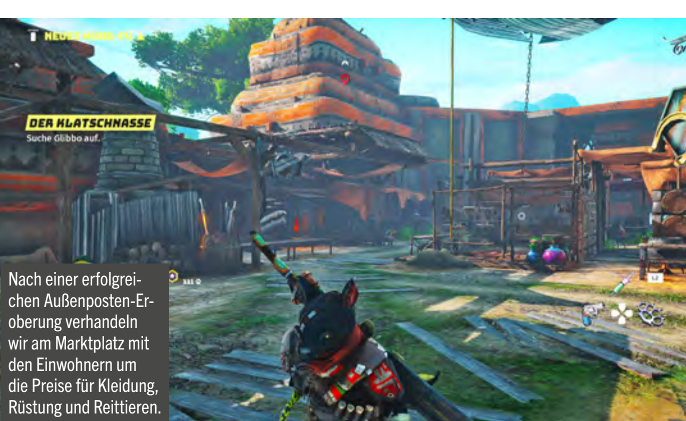
**Ernstes Thema, ausbaufähige Umsetzung**

Was soll denn eigentlich diese ständige Kindersprache in diesem Test? Ganz einfach, Biomutant spielt in einer postapokalyptischen Welt, in der keine Menschen mehr existieren. Ihre Überbleibsel finden sich aber noch in der kompletten Spielwelt verstreut. Von Kraftwerk-Ruinen über Infrastruktur wie Autobahnen und Eisenbahn-Netz bis hin zu zerfallenen Städten stoßen die neuen Bewohner des Planeten auf etliche Überreste der alten Welt. Diese Bewohner sind mutierte Wesen, halb Mensch und halb Tier. Viele Begriffe der damaligen Zeit haben es in leicht abgeänderter Form auch in den Wortschatz der neuen Bevölkerung geschafft. Wenn die Wesen von Tuck-Tucks und Klingelings sprechen, meinen sie damit Züge und Telefone. Die Eltern werden als Mamu und Papu, Heranwachsende als Kindlinge bezeichnet. Die Idee dahinter ist nett gemeint und hin und wieder auch ganz putzig, aber für den Spieler nutzen sich diese Bezeichnungen nicht nur schnell ab, sondern nerven auch mit der Zeit.

Sehr schade, denn der Hintergrund, warum in der Welt von Biomutant keine Menschen mehr existieren, ist ernst und auch gar nicht unrealistisch. Kraftwerke und die allgemeine Umweltverschmutzung sorgten dafür, dass Radioaktivität und extremes Kli-



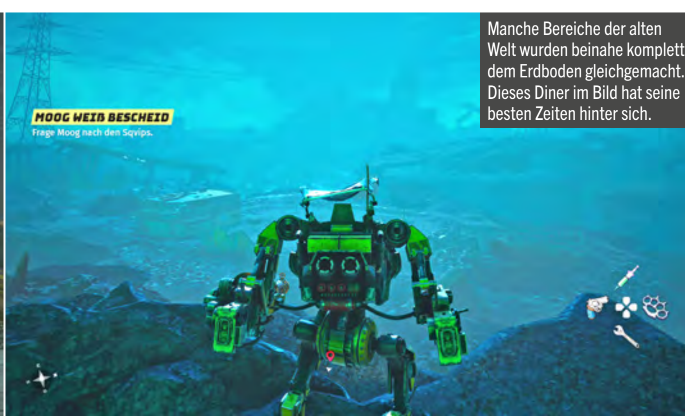

Die Welt von Biomutant ist abwechslungsreich. Neben Stränden, Wäldern, Bergen, Meeren und Städten können wir auch besonders gefährliche Gebiete besuchen.




Nach einer erfolgreichen Außenposten-Eroberung verhandeln wir am Marktplatz mit den Einwohnern um die Preise für Kleidung, Rüstung und Reittieren.




Zwischendurch springen uns immer wieder größere Feinde in den Weg. Diese Mini-Bosskämpfe machen zwar Laune, sind aber nicht wirklich herausfordernd.




Manche Bereiche der alten Welt wurden beinahe komplett dem Erdboden gleichgemacht. Dieses Diner im Bild hat seine besten Zeiten hinter sich.

ma die Bevölkerung zum Handeln zwangen. Die Menschen kippten daraufhin den entstandenen Giftmüll in die Weltmeere. Doch die Strahlung des Mülls ließ die Weltbevölkerung mutieren. Hier hätten die Entwickler jedoch noch mehr Mut walten lassen und ins Detail gehen können. Zwar finden wir Relikte wie Telefone, Tafeln oder andere Überbleibsel mit Botschaften und Geschichten aus vergangenen Zeiten, doch richtig tiefgründig sind diese Informationen nicht. Durch die voranschreitende Umweltverschmutzung entstanden auch gewaltige Mutanten, die die verbleibende Zivilisation zerstören möchten: die sogenannten Weltenfresser. Und diese bringen uns zur eigentlichen Geschichte von Biomutant.

**Die helle oder dunkle Seite der Macht**

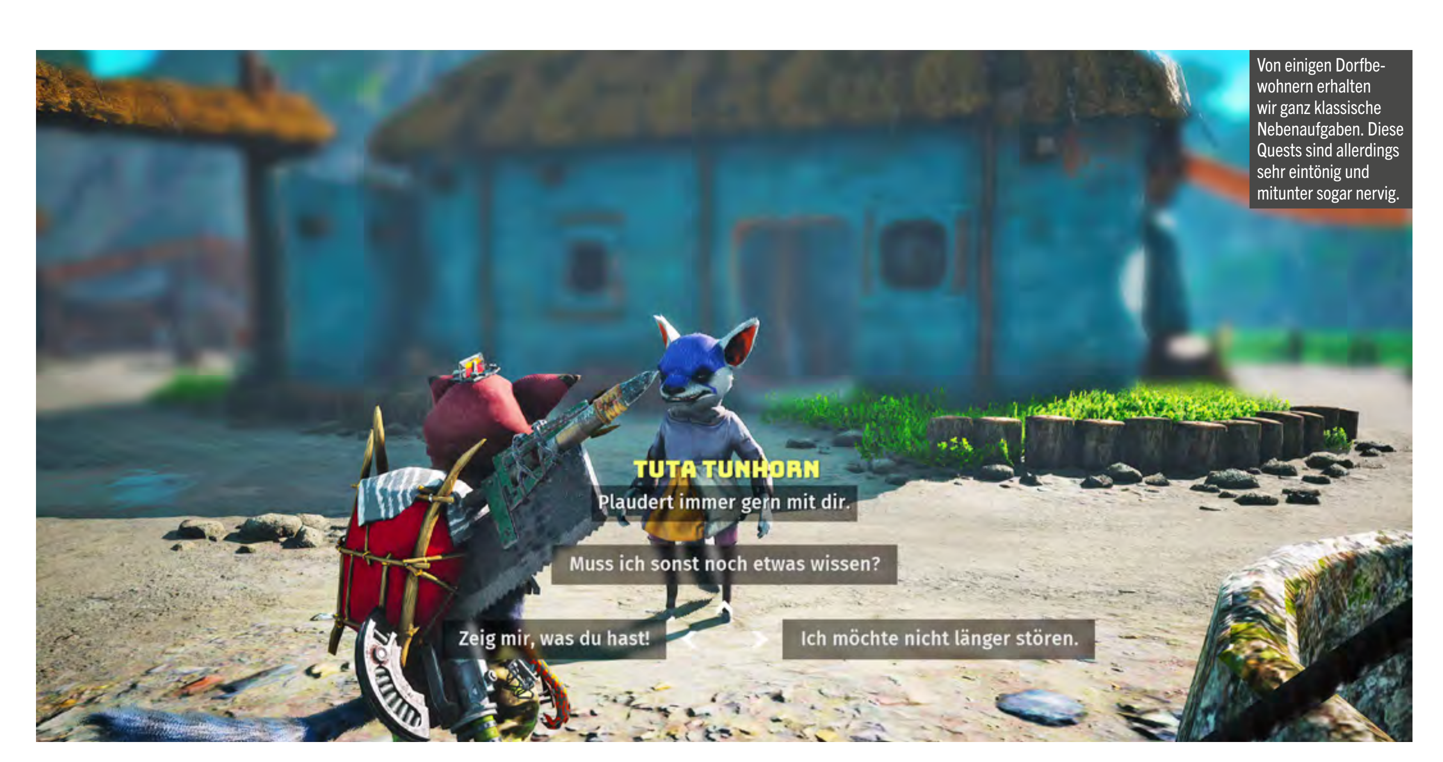
Die vier Weltenfresser wollen den Baum des Lebens zerstören und so die Bevölkerung auslöschen. Mit unserem Charakter müssen wir genau dies verhindern. Oder eben nicht! Denn zu Beginn des Spiels werden wir vor die Wahl gestellt, welchen Weg wir einschlagen möchten. Zum einen können wir uns den düsteren Jagnis anschließen, die die anderen Stämme unterdrücken oder gar vernichten wollen. Die Jagnis sind der Meinung, dass das Schicksal bereits vorgezeichnet ist und der Baum des Lebens daher zerstört werden muss. Auf der anderen Seite hätten wir die Myrihads. Dieser Stamm möchte die restlichen Stämme überzeugen, für das Gute kämpfen und den Baum des Lebens vor den Weltenfressern beschützen. Klingt nach einer großen Entscheidung, fühlt sich im Endeffekt aber nicht so an. Denn bis auf ein paar unterschiedliche Fähigkeiten, die wir eben nur auf der hellen beziehungsweise auf der dunklen Seite bekommen und ein alternatives Ende wirkt sich diese Option nicht großartig auf die Geschichte des Spiels aus. Insgesamt gibt es in der Welt von Biomutant sechs Stämme – drei auf der hellen und drei auf der dunklen Seite.

Je nachdem, welche Antworten wir in den Dialogen mit Anführern oder alten Bekannten geben, wandert auch unsere Aura, die das innere Gleichgewicht darstellt, in eine helle bzw. dunkle Richtung. Das große Problem an diesen Entscheidungsmöglichkeiten ist jedoch, dass uns das Spiel keinen schlüssigen Grund gibt, warum wir die dunkle Seite wählen sollten. Außer den bereits angesprochenen zusätzlichen Fähigkeiten bietet uns Biomutant keinerlei Vorteile beim Einschlagen des bösen Weges an. Für Spieler, die die Welt einfach nur brennen sehen wollen, ist es schön, dass solch eine Entscheidung getroffen werden kann, doch für den Großteil dürfte die dunkle Herangehensweise absolut überflüssig sein.

Ein weiterer Story-Abschnitt dreht sich mehr um die persönlichen Anliegen unserer Spielfigur. Als Kindling musste unser Charakter mit ansehen, wie seine geliebten Eltern von einem bösen Wesen namens Lupa Lupin getötet wurden. Zwar wurden wir selbst von dem Mutanten verschont, doch durch die traumatischen Erlebnisse zog es unsere Spielfigur zunächst in die Ferne. In Dialogen mit alten Bekannten kehren nach und nach die Erinnerungen an die damalige Zeit zurück und es stellt sich die klassische Frage: Ist Rache oder Vergebung der Weg, um das Geschehene zu verarbeiten?

**Spiel den selben Song Abschnitt nochmal**

Wer kennt sie nicht, die Cantina Band aus Star Wars? Immer und immer wieder spielt sie das gleiche Lied. Doch diesen Klassiker in einer Dauerschleife zu hören, macht mehr Spaß als das Missionsdesign von Biomutant, das ebenfalls von Wiederholungen geprägt ist. Vor allem die Stammeskriege




Von einigen Dorfbewohnern erhalten wir ganz klassische Nebenaufgaben. Diese Quests sind allerdings sehr eintönig und mitunter sogar nervig.



Zu den Highlights in Biomutant zählen auf alle Fälle die Kämpfe gegen die vier Weltenfresser. Jeder besitzt seine eigenen Stärken und Schwächen.

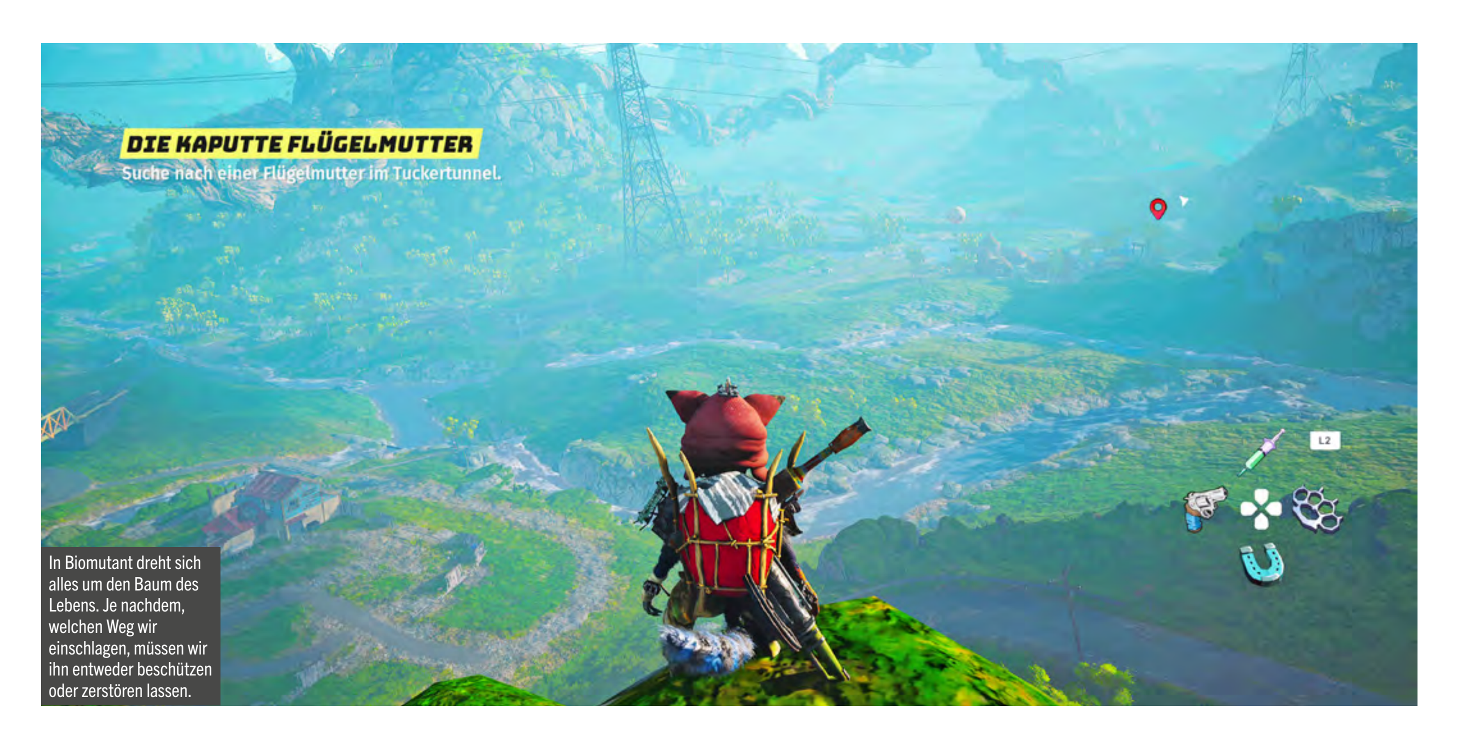
Unsere alten Bekannten haben das ein oder andere Transportmittel für uns parat. Mit dem Jetski heizen wir zu ansonsten nicht erreichbaren Inseln.

bauen immer auf dem gleichen Prinzip auf. Jeder Stamm besitzt drei Außenposten, sobald diese eingenommen wurden, können wir die Haupt-Festung angreifen. Vor der Erstürmung versammeln sich zwar die Krieger unserer Verbündeten und bereiten sich auf die finale Schlacht vor, doch die Festung betreten wir nur mit drei, vier weiteren Begleitern. Nachdem wir eine Handvoll Feinde besiegt haben, können wir entweder den Stammesführer herausfordern oder ihn überzeugen, sich uns anzuschließen oder aufzugeben. Hier ist entscheidend, wie sehr wir unsere Verhandlungs-Fähigkeiten aufgelevelt haben. Doch auch der Kampf gegen den Anführer führt zum gleichen Ziel. Selbst die Dialoge nach dem Abschluss der Quest sind recht häufig nicht nur ähnlich, sondern absolut identisch zu den vorangegangenen Eroberungen. Auch die restlichen Hauptquests bieten wenig Abwechslung. Kämpfe hier ein wenig, sammle dort etwas Nützliches, löse auf der anderen Seite der Karte ein Rätsel und kehre im Anschluss wieder zurück. Bereits nach kurzer Zeit nerven diese Aufgaben gewaltig.

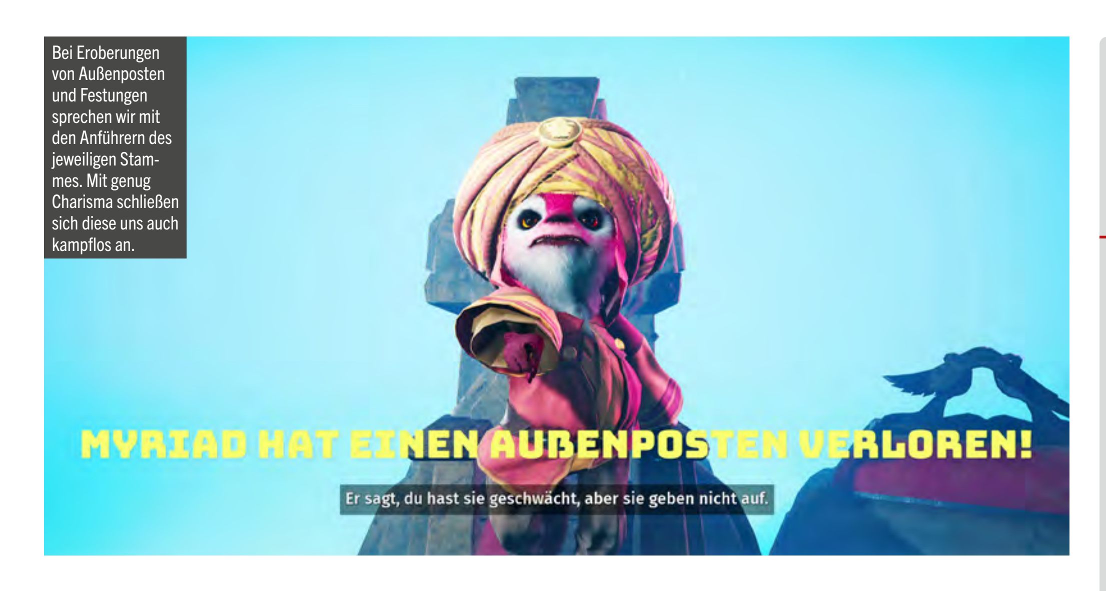
Wenig hilfreich ist dabei außerdem die katastrophale Wegfindung. Die Karte von Biomutant bietet zwar eine gehörige Abwechslung mit Bergen, Höhlen und Flüssen, doch viele Questmarker liegen unterhalb der Erdoberfläche oder hinter Gebirgszügen. Die Markierungen werden dabei direkt an der Stelle der Mission angezeigt und nicht beispielsweise am Höhleneingang. So kommt es nicht selten vor, dass wir die komplette Gegend absuchen müssen, um zur nächsten Quest zu gelangen. Extrem frustrierend, vor allem, wenn wir dort nur einen klitzekleinen Gegenstand aufsammeln müssen, um in der Hauptquest voranzukommen. Ein gut funktionierendes Schnellreise-System an markanten Punkten erleichtert uns zum Glück die Reise von A nach B. Warum wir aber immer zunächst von unserem Reittier oder Gefährt absteigen müssen, um die Schnellreise-Funktion zu nutzen, bleibt ein Rätsel.

**Rollenspiel mit Abstrichen**

Zu Beginn des Abenteuers erstellen wir uns zunächst einen Charakter. Das grobe Aussehen ist dabei vorgegeben. Je nachdem, welche Spezies, Stärken und Farben wir auswählen, verändert sich unsere Spielfigur optisch leicht in der Größe und Breite. Dies hat auch Einfluss auf die verschiedenen Attribute. So können wir Vitalität, Stärke, Agilität, Glück, Intellekt und Charisma unseres Charakters anpassen. Durch die beiden zuletzt genannten Fähigkeiten verbessern sich die übersinnlichen Kräfte und die Möglichkeit, gegnerische Anführer und andere NPCs zu überzeugen die Seiten zu wechseln und sich unserem Weg anzuschließen. Außerdem lässt sich in der Charaktererstellung noch entscheiden, gegen welchen Widerstand unsere Figur eine Resistenz entwickelt. Auf der kompletten Map gibt es in Biomutant bestimmte Zonen, die entweder besonders heiß, kalt, radioaktiv oder biologisch gefährdend sind. In diesen Gebieten können wir uns zwar nur kurze Zeit aufhalten, aber wir finden dort besseren Loot. Manche Gadgets oder Kleidungsstücke werden allerdings erst ab einer bestimmten Stufe freigeschaltet, sodass es sich häufig gar nicht lohnt, in diesen Zonen nach Geheimnissen zu suchen. Zu guter Letzt können wir auch noch eine von fünf Klassen auswählen, durch die wir besondere Boni im Kampf erhalten. Als Wächter erhalten wir beispielsweise einen um 10 Prozent erhöhten Grundrüstungswert, während ein Saboteur die Energiekosten für das Ausweichen reduziert. Mit dieser riesigen Auswahlmöglichkeit punktet Biomutant definitiv. Die Auswirkungen in den Kämpfen hätten allerdings noch um einiges deutlicher ausfallen dürfen. Bei der gewaltigen Anzahl an Optionen wä-



In Biomutant dreht sich alles um den Baum des Lebens. Je nachdem, welchen Weg wir einschlagen, müssen wir ihn entweder beschützen oder zerstören lassen.



Bei Eroberungen von Außenposten und Festungen sprechen wir mit den Anführern des jeweiligen Stammes. Mit genug Charisma schließen sich diese uns auch kampflos an.

ren größere Unterschiede auf jeden Fall wünschenswert gewesen.

**Ordentliche Kämpfe ohne großes Kawumms**

Das Kampfsystem in Biomutant macht Laune und funktioniert ohne größere Schwierigkeiten. Die unterschiedlichen Gegnertypen sind interessant, abwechslungsreich und innovativ. Der normale Schwierigkeitsgrad wirkt zwar im Großen und Ganzen etwas zu einfach, doch sobald kleine, flinke Feinde und große, kräftige Haudrauf-Typen zusammen angreifen, kann es schon einmal brenzlig werden. Zum Glück lassen sich in der Welt von Biomutant etliche Teile finden, die sich im Menü zu Nah- und Fernkampfwaffen zusammensetzen lassen. Mit Ressourcen wie Plastik oder E-Müll modifizieren und verbessern wir diese Waffen nach und nach. Obwohl es Spaß macht, in Gegnergruppen zu hüpfen, fehlt es vor allem den Nahkampfwaffen an Power. Wenn wir einen Feind mit einem Schwert beackern, das so groß wie unser Charakter ist, dann wollen wir das auch spüren. Doch egal, ob einhändige-, zweihändige- oder Schmetterwaffen, alle fühlen sich in der Welt von Biomutant gleich schwer und schnell an.

Um die vier Weltenfresser zu besiegen, bekommen wir außerdem von unseren alten Bekannten Transportmittel zur Verfügung gestellt. Unter anderem gibt es einen Jetski und eine bewaffnete Roboterhand. In den Hauptquests sammeln wir Teile, um diese Gefährte für die Bosskämpfe zu verstärken. Das Benutzen dieser nützlichen Gadgets ist ziemlich cool und bringt eine ordentliche Portion Abwechslung in das Abenteuer. Manche Fahrzeuge sind jedoch beinahe ausschließlich für die Kämpfe gegen die Weltenfresser vorgesehen. Das heißt, nach ein paar Minuten ist der Spaß auch schon wieder vorbei. Die restlichen Reittiere und Transportmittel lassen sich ganz einfach per Tastendruck herbeirufen. Hin und wieder spawnen diese an recht skurrilen Plätzen, aber welcher Spieler hat schon etwas gegen Plötze-Flashbacks?

**Ruckel-Di-Zuckel**

Nein, das ist kein Begriff aus Biomutant. Aber auch auf der technischen Seite läuft der Titel alles andere als rund. Eigentlich kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Mit kräftigen Farben, einem gelungenen Tag-Nacht-Zyklus, schicken Wettereffekten und einer insgesamt tollen Umsetzung der postapokalyptischen Welt setzt das Rollenspiel keine neuen Maßstäbe, überzeugt aber dennoch. Bei genauerer Betrachtung fallen uns zwar immer wieder matschige Texturen und Clipping-Fehler auf, doch diese sind noch verschmerzbar. Ein viel größeres Problem stellen da schon die ständigen Ruckler dar. Nicht nur, wenn auf dem Bildschirm viel geboten ist, kommt Biomutant ins Stottern. Häufig passiert dies auch, wenn wir auf der Reise von A nach B sind.

Biomutant besitzt eine deutsche Sprachausgabe, die abgesehen von dem nervigen Erzählstil größtenteils gut funktioniert. Neben den sich häufig wiederholenden Dialogen kommt es allerdings immer wieder vor, dass Gespräche mitten im Satz unterbrochen werden und zur nächsten Textzeile springen. Wer sich in dem Rollenspiel nur auf die Hauptstory fokussiert, dürfte nach etwa 15 Stunden am Ende angelangt sein. Für Spieler mit langem Atem bietet Biomutant zusätzlich eine große Anzahl an Nebenquests und einen Neues-Spiel-Plus-Modus nach Abschluss der Geschichte. Ein umfangreicher Day-One-Patch ist bereits angekündigt und im aktuellen Zustand des Spiels auch nötig. Doch die gröberen Schwächen an Story und Missionsdesign wird auch dieses Update nicht retten können. ❑

## MEINE MEINUNG

*Michael Grünwald*



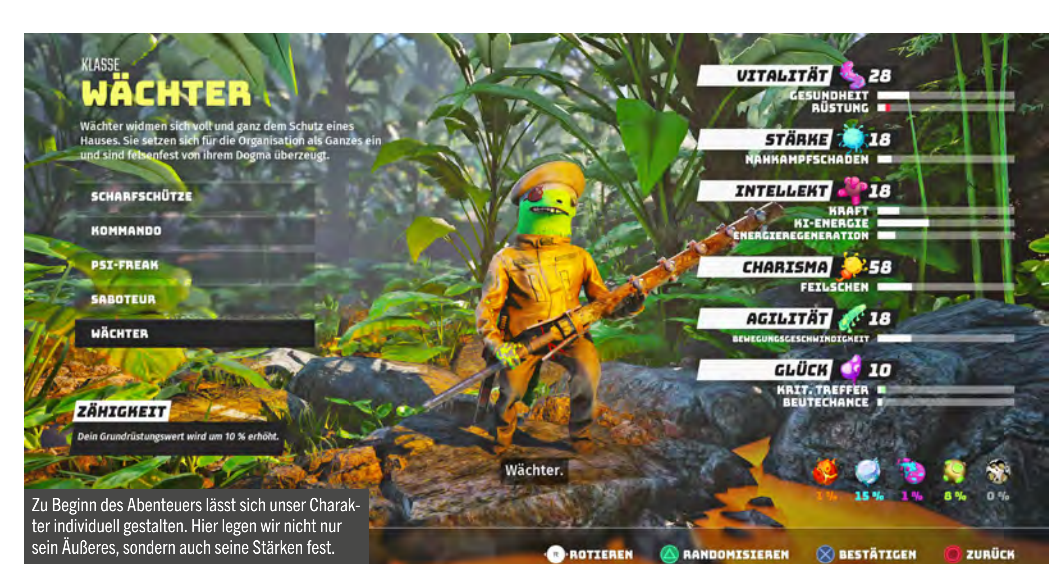
„Ein solides Abenteuer, das den Vorschusslorbeeren nicht gerecht wird!"

Biomutant ist kein absoluter Reinfall und auch in der derzeitigen Verfassung spielbar. Es ist weit davon entfernt, ein Cyberpunk 2.0 zu sein. Der Frustfaktor schnellt aber zügig in die Höhe, wenn ich Ewigkeiten brauche, um den Start meiner Quest zu finden und erst recht, wenn meine Konsole mehrmals im Bosskampf abschmiert. Natürlich sind solche Kritikpunkte wie der nervige Erzählstil auch ein wenig Ansichtssache, doch die Entwickler höchstpersönlich haben eine Funktion eingebaut, bei der man den Sprecher auch komplett abschalten kann, solange man die Welt des Open-World-Spiels erkundet. Das sagt in meinen Augen schon einiges aus. Ich hatte jedoch auch hin und wieder ordentlich Spaß an Biomutant. Vor allem die schöne Spielwelt und die packenden Bosskämpfe zählen definitiv zu den Highlights. Doch leider sind mir die Frustmomente im Großen und Ganzen mehr in Erinnerung geblieben. Ich hoffe jedoch, dass der Day-One-Patch zumindest die technischen Schwächen ausbügelt. Denn dann würde ich nochmal einen Durchgang wagen.

## PRO UND CONTRA

- + Charmante Spielwelt
- + Innovatives und abwechslungsreiches Gegnerdesign
- + Gelungenes Kampfsystem
- + Spaßige und nützliche Gefährte
- − Nerviger Erzählstil
- − Langweiliges Missionsdesign
- − Schwache Umsetzung der Story
- − Grobe technische Probleme auf allen Plattformen
- − Entscheidungen wirken sich kaum aus



Zu Beginn des Abenteuers lässt sich unser Charakter individuell gestalten. Hier legen wir nicht nur sein Äußeres, sondern auch seine Stärken fest.

PC Games HIT-AWARD 9/10

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Unknown Worlds Entertainment
**Hersteller:** Unknown Worlds Entertainment
**Termin:** 14. Mai 2021
**Preis:** 29,99 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

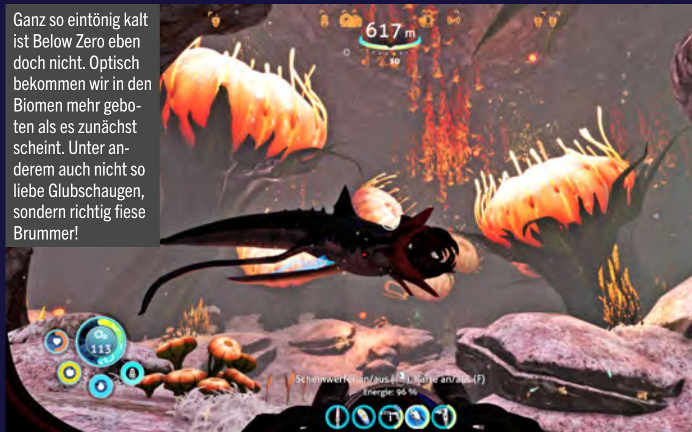
# Subnautica: Below Zero

Ein Survival-Abenteuer in detailverliebten Unterwasserwelten? Moment, das kennen wir doch! Im eisigen Sequel von Subnautica wagen wir uns in die Arktis. **Von:** Richard Engel & Philipp Sattler

Packt die Badehose ein, wir machen uns erneut zu den mysteriösen Wasserwelten des Planeten 4546B auf! In Subnautica: Below Zero erkunden wir diesmal allerdings nicht den vulkanischen Krater rund um die legendäre, tropisch-angehauchte Bruchzone der Aurora, sondern dürfen uns nun endlich in die frischen Gefilde der im Vorgänger angeteaserten Arktis wagen. Daher ist die Hawaii-Badehose diesmal vielleicht doch keine so gute Idee und wir sollten uns wohl eher in einen gut isolierten Neoprenanzug werfen. In unserem Test tauchen wir tief in das Spiel ab und checken für euch, ob nur das Setting eisig ist und der zweite Erkundungs-Survival-Hit der Reihe dennoch unser Herz erwärmen kann.

**Und täglich grüßt der Alien-Planet**

Während sich in Subnautica unser Alter-Ego Ryley Robinson nur durch Pech in der dramatischen Unterwasser-Survival-Situation wiederfand, hat sich unsere neue Protagonistin Robin Ayou in Below Zero ihr Schicksal selbst ausgesucht. Denn die Alienforscherin macht sich während eines Meteoritenschauers unbemerkt und illegalerweise auf den Weg zur Forschungsstation der berüchtigten Alterra-Corporation. Dort will sie den rätselhaften Todesumständen



Ganz so eintönig kalt ist Below Zero eben doch nicht. Optisch bekommen wir in den Biomen mehr geboten als es zunächst scheint. Unter anderem auch nicht so liebe Glubschaugen, sondern richtig fiese Brummer!


Zwei Seelen schlagen in der Arktis' Brust, denn in Below Zero bewegen wir uns auch zu großen Teilen auf der Landmasse und müssen auf Wetter und Kälte Acht geben.


An Land treffen wir nicht nur auf süße Pinguine, sondern auch auf gefährlichere, fiesere Viecher. Der Krebs-Anzug ist in erster Linie langsam, bietet aber Schutz gegen so manchen Scharfzahn.

Wer es an Land dagegen schneller haben möchte, der darf den Schneefuchs benutzen, eine Art Luft-Hover-Bike. Mit den richtigen Modulen ist auch Springen möglich.

ihrer geliebten Schwester Sam auf den Grund gehen und sucht in verlassenen Alterra-Gebäuden nach Hinweisen, während sie als Wissenschaftlerin ihre eigene Berufsneugier auf dem Alienplaneten befriedigt.

Damit haben wir die passende Storygrundlage, die es uns ermöglicht, die Welt frei zu erkunden und diese auf besondere Orte zu untersuchen. Spielerisch übernimmt Subnautica: Below Zero viele der hochgelobten Gameplay-Mechaniken und Design-Entscheidungen des ersten Teils. Kern des Spiels ist die Konstruktion von überlebenswichtigen Gegenständen am Fabrikator, das Katalogisieren von Daten mithilfe eines Scanners, sowie die gewaltfreie und natürliche Entdeckung der einzigartigen, teils hübschen, teils erdrückend gruseligen Biome. Im klassischen Survival-Modus müssen wir auf Hunger und Durst achten. An Land dürfen wir des Weiteren nicht zu lange ohne wärmende Hilfsmittel ausharren und beim Tauchen müssen wir auf den Sauerstoff-Vorrat achten. Zumindest fällt im Wasser durch geothermische Aktivität die Temperatursorge weniger drastisch aus. Möchten wir das Überlebens-Abenteuer noch etwas schwieriger gestalten, können wir uns auch am Hardcore-Modus versuchen, bei dem wir nur ein Leben haben. Achten wir nicht auf unseren Sauerstoffvorrat oder enden wir plötzlich als Fischfutter, wird der gesamte Speicherstand gelöscht. Wer dagegen nur bauen und erkunden möchte, ganz ohne Story und Survival-Elemente, darf zum Creative-Modus greifen.

**Aller Anfang ist schwer**
Im nicht ganz so isolierten Robinson-Crusoe-Setting von Below Zero gilt es, die völlig andere Umgebung, die fremdartigen und doch bekannten Lebewesen, sowie die nigelnagelneuen Fahr- und Werkzeuge kennenzulernen. Ihr Debüt feiern beispielsweise die Pinguinküken-Robotereinheit und der mobile Mineraldetektor. Die fernsteuerbare Späherpinguin-Drohne ermöglicht es uns, an Land in kleineren Nischen nach wertvollen Objekten wie Diamanten Ausschau zu halten. Möchten wir hingegen Unterwasser nicht allzu lange nach den begehrten Ressourcen suchen, können wir mit dem handlichen Mineraldetektor-Tool gezielt zu den Objekten schwimmen, sofern sich diese denn auch in der Nähe befinden. Sich mit allen Neuerungen kopfüber ins kalte Unbekannte zu stürzen, macht dabei ungeheure Laune. Durch Signale und Tipps des sprechenden PDA-Tablets erhalten auch neue Spieler genug Anhaltspunkte, um sich vorsichtigen Schrittes ins dunklere Wasser zu wagen. Wer sich an mancher Stelle traut, den Kopf aus dem Wasser in stürmische Hagelunwetter zu halten, kann visuell Ziele ausfindig machen, die erkundet werden wollen. Sei es jetzt ein trügerisch süßes Pinguin-Baby auf einer Eisscholle oder weit entfernte Gebäude samt Sendemast. Während der freien Suche von Materialien wie Kupfer oder Gold ergeben sich praktisch automatisch beeindruckende Expeditionen, die mit jedem Ausflug weiter in die Tiefe oder Landeinwärts führen.

**Eisberg voraus!**
Landmassen in einem Tiefsee-Abenteuer? Die gab es zwar auch schon im Aurora-Abenteuer, aber diesmal rüstet Entwickler Unknown Worlds Entertainment das Land-Gameplay mit größeren Arealen, mehr tierischer Vielfalt und kniffligen Survival-Herausforderungen wie der harschen Temperatur aus. Doch wo Gefahr lauert, werden auch Lösungen durch vielfältige Ausrüstung angeboten. An Land müssen wir uns nicht nur durch heißen Kaffee und Alien-Chilli-Früchte warmhalten, sondern können durch das klassische Sammeln von benötigten Ressourcen auch schützende Kleidung und hilfreiche Werkzeuge wie den Späherpinguin am Item-Fabrikator herstellen.

Im Laufe des Spiels können wir dann mit dem Luftboot-artigen Motorrad, dem Schneefuchs, längere Distanzen an Land zurücklegen und riesigen Fressfeinden entkommen. Vorausgesetzt wir fahren nicht mit vollem Karacho gegen die Wand oder bleiben ungeschützt vor aggressiven Feuerspitz-Eiswürmern stehen. Um sich vor den bedrohlichen Umgebungen zu schützen, darf man sowohl an Land als auch unter Wasser mithilfe des Konstruktionswerkzeugs Basen und Zwischenlager errichten – die nötigen Bauteile und Ressourcen vorausgesetzt. Damit wird das Hin- und Herreisen auf Dauer deutlich erleichtert und es entsteht eine Art Wechselspiel zwischen Landpassagen und Unterwasserexpeditionen, bei der wir jeweils am anderen Ort benötigte Baupläne oder Story-Gegenstände zum Weiterkommen finden. Weiterer Pluspunkt ist die freiere und größere Dekorationsmöglichkeit der eigens errichteten Unterkünfte. Ob wir jetzt Kaffeemaschinen, Betten mit eleganten Mustern, eine bunte Jukebox mit Fan-Songs der Community, große



Eisschollen und ganze Gletscher können uns das Auftauchen erschweren. Daher lohnt sich immer ein kurzer Blick nach oben, ehe der Sauerstoff ausgeht.



Die Seebahn lässt sich durch verschiedene Abteile in Funktion und Nutzart personalisieren. Schlafabteil statt Fabrikator? Man darf selbst wählen.

Hallen samt Glasdach oder wertvoll schmackhafte Pflanzen in einem kleinen Raum voller Poster bevorzugen – die Qual der Wahl liegt da ganz bei uns.

**Erkundung der arktischen Tiefsee mit Exo-Anzug und Seebahn**

Neben den fest errichteten Gebäuden gibt es auch Neuerungen bei den mobilen Unterwasserfahrzeugen. Um diese überhaupt bauen zu können, müssen wir zurückgelassene Schrottteile finden und einscannen. Während sich der beliebte Krebs-Exoanzug samt modifizierbaren Armen auch im zweiten Teil ideal zum Abbau und zur sicheren Höhlenforschung anbietet, haben das flotte Seemotten-Mobil und das riesige Zyklop-Uboot das Nachsehen und fallen raus. Stattdessen bekommen wir die ebenfalls anpassbare und völlig schienenfrei fahrbare Seebahn, die wir mit Abteilen unterschiedlichster Funktion zusammenstellen können. Soll es ein weiteres Lager statt einem Schlafabteil werden? Kein Problem! Eine Transporteinheit, bei dem wir den gewaltigen Krebs-Exo-Anzug am Ende der Bahn hinten festmachen? Auch möglich!

Wer weder Seebahn noch Krebs-Exoanzug vorweisen kann, muss erstmal ohne Fahrzeug-Lager klarkommen. Ein wenig bitter, denn größere Sammelaktionen sind mit der Lagerfunktion ähnlich angenehm wie schon beim größeren Zyklop-Uboot im Vorgänger-Teil. Ganz so vollpacken sollte man die Bahn allerdings nicht, denn der Nachteil einer vollends ausgestatteten Seebahn ist die geringere Geschwindigkeit. Je beladener der Zug mit Abteilen, desto langsamer kommen wir vom Fleck, was gerade bei riesigen und aggressiven Leviathanen eine echte Gefahr darstellen kann. Die technische Erweiterungsmöglichkeit durch Module ist essenziell für ein effizientes Vorankommen in der wilden Welt des Planeten 4546B. Ob jetzt eine verbesserte Zugkraft oder eine erhöhte Tauchtiefe, mit Verbesserungsmodulen lebt es sich leichter.

**Nicht ganz so allein wie gedacht**

Und wer mit der Zeit vorankommt, wird schnell merken: Die gute Robin ist nicht die Einzige auf dem Alien-Wasserplaneten. Aus Spoilergründen sei nur so viel verraten: Zum ersten Mal treffen wir auf andere Personen und später auch auf besonders intelligente Alien-Formen. Es entwickeln sich im Rahmen der Story durch das linear vorgegebene, aber passend vertonte Dialogsystem glaubwürdige Beziehungen und teils echte Freundschaften. An dieser Stelle sei bloß ein geheimnisvoller Al-an erwähnt, der sich bereits recht früh unserer Abenteuerreise anschließt. Ganz so still und einsam wird Below Zero also definitiv nicht. Unsere Protagonistin kommentiert auch selbst sehr gerne in ihrer sympathisch humorvollen Art besondere Entdeckungen und Enthüllungen, was die Atmosphäre insgesamt deutlich auflockert. Doch allein ist man in der Welt von Subnautica sowieso nie, denn laut kreischende Raubfische, süß dreinblickende Kegelpinguine und gigantische Schatten lassen dem Spieler ohnehin kaum Ruhe.


Größeren Tieren sollte man lieber aus dem Weg gehen. Allerdings gibt es auch sanfte Riesen. Dieses Exemplar gehört jedoch eher weniger dazu.



Für größere Mineralablagerungen brauchen wir den Bohrerarm des Krebs-Anzuges. Eine der besten Erweiterungsmodule überhaupt.

Übrigens: Wer hofft, wie im Vorgänger kolossale Gegner mit dem Stasisgewehr und einem leicht erhitzten Brotmesser zu erlegen, der wird zumindest teilweise enttäuscht. Zwar sind alle Gegner noch theoretisch zu erjagen, jedoch ohne Stasisgewehr. Das wurde nämlich entfernt. Wer also unbedingt, entgegen dem friedlichen Subnautica-Prinzip, sämtliches gefährliches Viehzeug eliminieren will, der muss auf Geduld und die Bohr- und Seilarme des Krebs-Anzuges setzen, um zum Rodeo-Terminator zu werden. Wirklich gewollt ist das Vernichtungs-Gameplay innerhalb der Geschichte aber nicht und es winken keine Belohnungen dafür. Dennoch bleibt es eine unterhaltsame Option für Spieler dieses Schlages.

**Mit Stil in Sachen Ton und Grafik punkten**

Gameplay, Story und Stil schmiegen sich perfekt aneinander. Das Gesamtbild unterstützend sorgt die dichte Geräuschkulisse in Kombination mit dem liebreizenden Soundtrack für eine passende und etwas ruhigere Atmosphäre im Vergleich zu den sehr bombastischen Actionstücken und den dunklen, isolierten Passagen im Vorgänger. Subnautica: Below Zero kommt dabei natürlich immer noch im Comic-ähnlichen Look daher, der dem Spiel auch absolut gerecht wird. In der PC-Version konnten wir – wie übrigens auch auf der PS5 – nur kleinere Grafikfehler oder Performance-Probleme ausmachen. Beides vor allem bei eigens erbauten, überdimensionierten Basen. Fallen diese zu ausufernd aus, kommt es mitunter zu unschönen Pop-Ins, ansonsten läuft der Titel aber vorbildlich flüssig. Lobenswerte technische Ergänzung: In den Optionen lässt sich die Barrierefreiheit einstellen. Gemeint ist damit die Größe des User-Interfaces, das Pausieren des Spiels bei Inventarzugriff, das Abstellen von Blitzen und auch das hilfreiche optische Hervorheben von sammelbaren Objekten.

**Summa summarum**

Der neue Subnautica-Teil von Unknown Worlds Entertainment weiß durch gestalterische Qualität und dichte Erkundungsatmosphäre zu überzeugen. Fans des Vorgängers erwartet auch in Below Zero ein fabelhaftes, etwa 25 Stunden langes Survival-Abenteuer mit mehr Inhalt in puncto Hintergrund-Lore und Charakteren. Neueinsteigern sei das Durchspielen des Vorgängers zwar zu empfehlen (und das möglichst spoilerfrei!), allerdings ist Subnautica: Below Zero auch ohne Vorkenntnisse problemlos spielbar. Einen Multiplayer-Modus wird es übrigens genauso wenig geben wie im Original, das haben die Entwickler auch für die Zukunft ausgeschlossen. Der Titel befand sich seit Januar 2019 im Early Access und wurde am 14. Mai 2021 als vollwertige Version für rund 30 Euro veröffentlicht – und zwar nicht nur auf dem PC, sondern auch für macOS, PlayStation 4/5, Xbox One/Series und die Nintendo Switch. ❑

## MEINE MEINUNG

*Richard Engel*



„Starker Survival-Spaß mit toller Atmosphäre und lebendiger Welt!“

Der Nachfolger Subnautica: Below Zero muss sich keineswegs vorm Original verstecken, sondern kann durch einzigartige, frische Puzzleteile ein völlig andersartiges arktisches Adventure mit mehr Story und erstmals auch Dialogen vorzeigen. Ich persönlich bevorzuge zwar das deutlich düstere Isolationssetting und den eine Spur peppigeren Soundtrack des ersten Teils, aber das ist am Ende des Tages reine Geschmackssache. Wer nach Subnautica mehr wollte, sollte unbedingt zugreifen!

## PRO UND CONTRA

- ⊕ Wundervolle Tiefsee mit unterschiedlichen Biomen und ausgeprägter Atmosphäre
- ⊕ Lebendige Flora und Fauna, die zum Erkunden und Einscannen einlädt
- ⊕ Interessante Story mit einigen Überraschungen
- ⊕ Basis-Bau-System mit vielen Dekorationsmöglichkeiten
- ⊕ Fahrzeuge unter Wasser und an Land sinnvoll umgesetzt
- ⊕ Soundtrack und Vertonung erstklassig
- ⊕ Item-, Story- und Tier-Datenbank-System mit nützlichen Informationen für weitere Erkundungen
- ⊖ Gelegentliche Pop-Ins von Gebäuden und Vegetation, besonders bei größeren Basis-Konstruktionen
- ⊖ Keine Auto-Save-Funktion, sondern nur manuelles Speichern möglich
- ⊖ Kleinere Unterwasserwelt im Vergleich zum Vorgänger
- ⊖ Manche Gameplay-Mechanik erstmal unklar, z. B. das Hinzufügen von Abteilen der Seebahn durch Rückwärtsfahren



WERTUNG 9



In Below Zero vergrößert sich der Dekorationsspielraum. Mit Jukebox, Kühlschrank, WC und Co. dürfen wir unser temporäres Zuhause ordentlich aufwerten.

Ein Garten in der eisigen Wüste? Below Zero wartet oft mit atmosphärischen Orten wie diesem hier auf.

**Genre:** Action
**Entwickler:** Sumo Digital
**Hersteller:** Focus Home Interactive
**Termin:** 10. Mai 2021
**Preis:** 29,99 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

# **Hood:** Outlaws & Legends

PvPvE-Spielprinzip, Mehrspieler-Heists und ein Setting im sagenumwobenen Mittelalter: Wir haben den einzigartigen Mix von Sumo Digital mal ausprobiert.

**Von:** David Benke

Held in Strumpfhosen, tierisch ausgefuchster Bogenschütze, Räuberkönig mit sozialer Ader – Robin Hood hat man in der Medienwelt schon in vielen Formen und Facetten gesehen. Hood: Outlaws & Legends fügt nun noch eine zusätzliche hinzu: Der Titel, der am 10. Mai für Playstation 4 und 5 erschienen ist, verpackt die mittelalterliche Folklore rund um Sheriffs und Banditen in einen packenden PvPvE-Mehrspieler-Spaß im Stil von Hunt: Showdown. Wir haben uns mal angeschaut, ob der Legende des Sherwood Forest diese Transformation gut zu Gesicht steht.

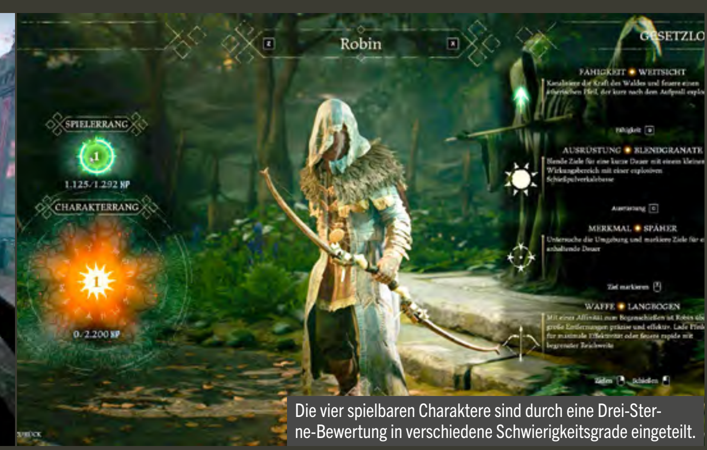
Wer jetzt zunächst auf den standardmäßigen Abriss der Rahmenhandlung wartet, der schaut doof in die Röhre. Die gibt es in Hood: Outlaws & Legends nämlich nicht. Allgemein lässt sich festhalten: Dafür, dass der Titel auf Sagen und Geschichten basiert, steckt ziemlich wenig Erzählung drin. Die Entwickler von Sumo Digital gehen nur grob auf die Vorlage ein, der Name „Robin Hood“ fällt so explizit eigentlich nie, euer Gegenspieler ist einfach nur „der Sheriff“ – Nottingham hat man einfach geflissentlich ignoriert. Auch auf eine konkrete historische Epoche oder einen realistischen Schauplatz hat man sich nicht festnageln lassen.

### Für das Volk!

Ihr habt es also einfach nur mit dem Staat zu tun, den ihr in altbekannter „Nimm's den Reichen, gib's den Armen“-Manier um ein paar Goldstücke leichter machen sollt. Das funktioniert nach einem



Den Sheriff solltet ihr besser nicht gegen euch aufhetzen, er ist in guter alter Mr.-X-Manier nämlich unbesiegbar und unaufhaltsam.




Die vier spielbaren Charaktere sind durch eine Drei-Sterne-Bewertung in verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt.

Beim Zielen mit Pfeil und Bogen sind PC-Spieler natürlich im Vorteil. Wer sich daran stört, kann Crossplay aber auch einfach ausschalten.

stets gleichbleibenden Prinzip: In einem mehrphasigen Multiplayer-Match gilt es erst, den Wachen einen Schlüssel abzuluchsen, damit dann in die Schatzkammer einzudringen und schließlich mit der Kiste voll Gold von der Karte zu verschwinden.

Wie die Axt im Walde solltet ihr dabei allerdings nicht vorgehen, das bringt nämlich einige Nachteile mit sich. Zunächst mal zieht ihr so die Aufmerksamkeit der Patrouillen auf euch, die dann Verstärkung rufen und das Gebiet abriegeln. Viel ärgerlicher ist aber, dass ihr mit eurem Lärm auch das gegnerische Viererteam alarmiert, das gleichzeitig mit euch auf der Karte unterwegs und auf das exakt selbe Ziel aus ist. Es ist also von Vorteil, sich eher in den Schatten zu verstecken und hinterrücks zuzuschlagen, Gegner unentdeckt aus der Distanz auszuschalten oder sie mit einer gut geplanten Ablenkung aus dem Weg zu räumen. Das spart euch Ressourcen, Zeit und manchmal auch einen überflüssigen Bildschirmtod.

Gelegentlich gibt es aber eben keinen anderen Weg, als in die Offensive zu gehen. Dabei setzt Hood: Outlaws & Legends auf ein simples aber befriedigendes Kampfsystem aus der Third-Person-Perspektive. Ihr könnt mit einem gezielten Pfeilschuss Köpfe zum Platzen bringen, mit schweren und leichten Angriffen auf eure Gegner einprügeln, sowie blocken, kontern und ausweichen – zumindest, solange eure Ausdauerleiste gefüllt ist. Geht euch die Puste aus, klappt dagegen gar nichts mehr, nicht mal die Flucht. Trotz der einfachen Grundzüge ist in den Auseinandersetzungen also durchaus auch etwas Taktik gefragt. Für zusätzliche Tiefe sorgen außerdem die vier vor jedem Match wählbaren Charaktere, die durch ihre Ausrüstung jeweils unterschiedliche Spielstile begünstigen.

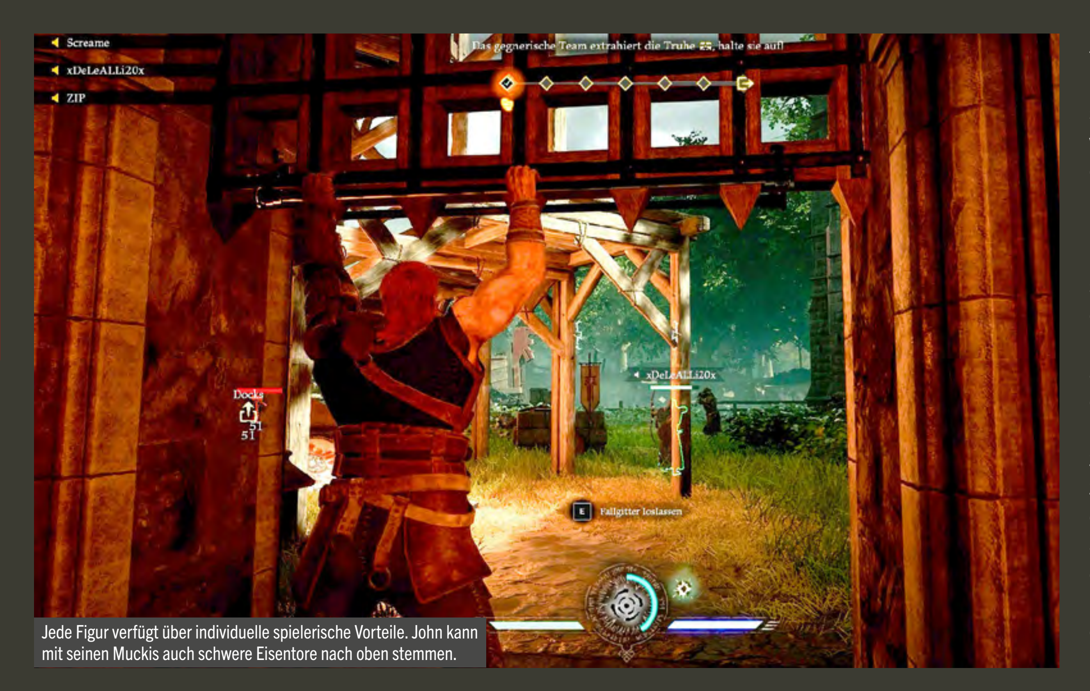
**Hammertime!**

Titelheld Robin ist mit seinem Langbogen beispielsweise eher der Scharfschütze, der die Gegner aus der Entfernung aufs Korn nimmt. Marianne geht mit Armbrust und versteckter Klinge als Meuchelmörderin auf Tuchfühlung. Ihr gegenüber steht John, der klassische Tank, der an vorderster Front mit seinem Hammer auf Gegner einprügelt. Und schließlich wäre da dann noch Tooke, der mit seinem Dreschflegel eher auf mittlere Distanz geht und seine Team-Mitglieder mit seiner aufladbaren Spezialfähigkeit heilt. Ein echt hilfreicher Move, denn Medipacks oder eine automatische Gesundheitsregeneration bietet das Spiel nicht. Dafür gibt es Granaten, Rauchbomben und andere Gadgets sowie kleinere Gameplay-Unterschiede: John kann etwa Tore anheben und so auch während einer Abriegelung einen Fluchtweg freimachen, Robin hangelt sich dagegen mit Seilpfeilen an Balken empor.

Es ist also gute Absprache gefragt, nicht nur bei der Zusammenstellung eures Teams, sondern auch während eines laufenden Coups. Das funktioniert natürlich


Ganz schön blutig: Gerade bei der Inszenierung von unentdeckten Meuchelmorden hält sich Hood: Outlaws & Legends nicht zurück.


Im Spiel gibt es weder Medikits noch automatische Lebensregeneration. Deshalb ist Tookes heilende Spezialfähigkeit extrem wichtig.



Jede Figur verfügt über individuelle spielerische Vorteile. John kann mit seinen Muckis auch schwere Eisentore nach oben stemmen.

am besten mit Freunden via Voice Chat, im Notfall könnt ihr aber auch mit Hilfe eines simplen Ping-Systems Gegenstände markieren oder Befehle geben. Das wird gerade im letzten Spielabschnitt besonders wichtig: Hier müsst ihr mit einer Winde die Truhe von der Karte schaffen, indem ihr eine Art Fortschrittsbalken abarbeitet. Dabei solltet ihr nicht nur ein Auge auf den Sheriff haben, der in unaufhaltsamer Mr.-X-Manier über die Karte stampft, auch das gegnerische Team kann zur echten Gefahr werden: Das kann euch kurz vor Schluss einfach noch kaltmachen, die letzten Meter an der Winde selbst kurbeln und euch die Kiste vor euren Augen wegschnappen. Eine ziemliche dreckige Nummer, die schon für einigen Unmut unter Spielern gesorgt hat. Wir würden uns von den Entwicklern daher etwas fairere Siegbedingungen wünschen. Wie wäre es beispielsweise mit einem eigenen Fortschrittsbalken für jedes Team? Das würde für weitaus weniger Frust sorgen.

**Frust als Feature**

Wobei der ohnehin früher oder später mal aufkommen wird. Hood: Outlaws & Legends hat nämlich eine ziemlich steile Lernkurve: Ihr bekommt zwar in einem Tutorial alle grundlegenden Spielmechaniken beigebracht, überfordert seid ihr zu Beginn aber trotzdem. Besonders, da euch das Spiel manche Aspekte gar nicht erklärt. Dass ihr schneller an der Winde kurbeln könnt, indem ihr den rechten Trigger gedrückt haltet, verrät man euch etwa nur mal nebenbei im Ladebildschirm.

Dazu kommen die teils fummelige Controller-Steuerung, durch die PC-Spieler beim Zielen klare Vorteile haben, und ein paar fragwürdig ausbalancierte Skills. Wie gehe ich zum Beispiel dem Flächen-Schaden von Johns Hammer aus dem Weg? Wie verhindere ich, dass ich immer wieder hinterrücks von Marianne abgemurkst werde? Das lernt man meist erst auf die harte Tour, wenn gegnerische Spieler solche Taktiken gegen einen verwenden. Immerhin: Es gibt die Möglichkeit, euer Können in einem separaten PvE-Modus zu trainieren. Dort erledigte Runden bringen euch allerdings keinerlei Vorteile, XP oder Gold verdient ihr nur durch abgeschlossene Raubzüge.

**Geben und nehmen**

Was ihr damit anstellt, bleibt euch überlassen. Nach jedem Match könnt ihr an der Waage der Gerechtigkeit austarieren, wie viel eurer Beute ihr in eure eigene Tasche steckt und wie viel ihr an das Volk weitergebt. Das ist jedoch weniger eine moralische, sondern mehr eine rein taktische Überlegung. Wenn ihr Geld für das Volk spart, könnt ihr damit euer Lager aufleveln. Das schaltet wiederum neue Gegenstände frei. Um die jedoch kaufen zu können, braucht ihr Kohle. Ihr solltet also hin und wieder auch etwas für euch selbst abzwacken.

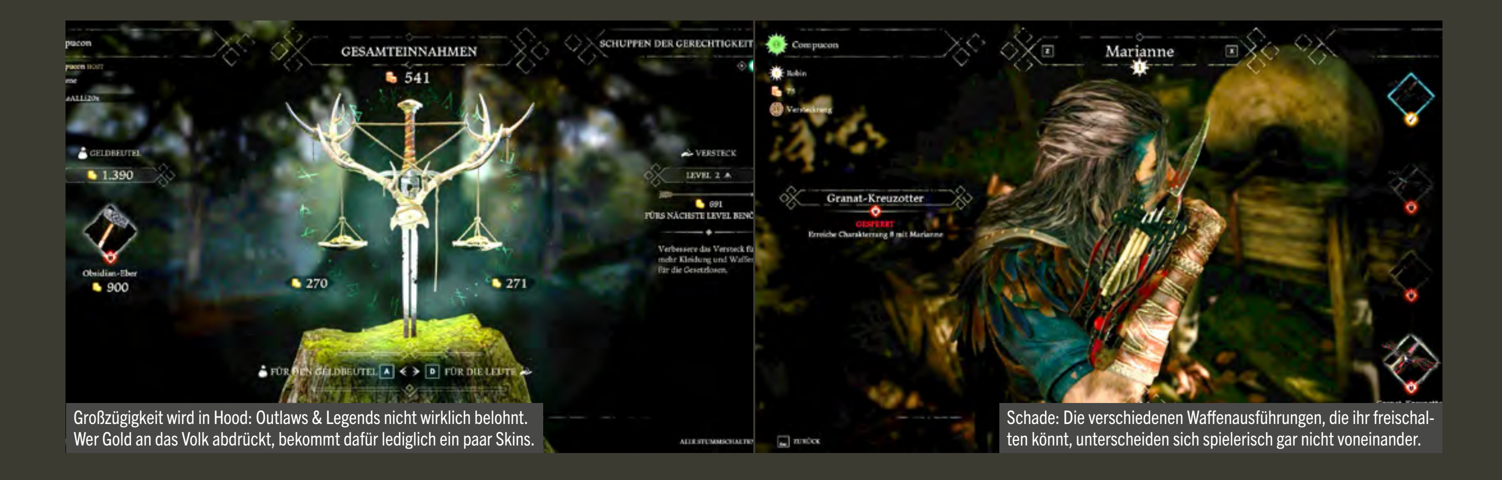
Wir würden sogar so weit gehen, zu empfehlen, alles Geld selbst einzusacken! Das ist zwar nicht sonderlich nett, gibt aus spielerischer Sicht aber am meisten Sinn. Kleidungsstücke und Waffen, die ihr mit steigendem Lager-Fortschritt erhaltet, unterscheiden sich nämlich nur optisch voneinander. Ob ihr nun einen Sandstein-Titan oder einen Granit-Goliath schwingt, ist vollkommen wurscht. Die Werte bleiben immer dieselben. Auch die Optik eures Verstecks ändert sich nicht, ob es nun auf Level 1 oder Level 10 ist. Hier haben die Macher jede Menge Potenzial verschenkt. Gleiches gilt für die wenigen tatsächlichen Gameplay-Upgrades. An einem Zelt habt ihr zwar die Wahl aus verschiedenen Talenten, die euren Figuren Boni gewähren – etwa verbesserten Schaden oder erhöhte Ausrüstungskapazität. Eure Spezialfähigkeit lässt sich aber nicht ändern, Charakterwerte weder einsehen noch verbessern. Etwas mehr Optionen hätten wir uns hier schon gewünscht.

**War's das schon?**

Das lässt sich auch über das Matchmaking sagen: Aktuell gibt

Hood: Outlaws & Legends bietet leider keinen Text-Chat. Wenn ihr mit Fremden zusammenspielt, müsst ihr also auf das Ping-System zurückgreifen.

Im letzten Spielabschnitt bricht gerne mal etwas Chaos aus. Da wird gerne mal jegliches heimliches Vorgehen über Bord geworfen.




Großzügigkeit wird in Hood: Outlaws & Legends nicht wirklich belohnt. Wer Gold an das Volk abdrückt, bekommt dafür lediglich ein paar Skins.

Schade: Die verschiedenen Waffenausführungen, die ihr freischalten könnt, unterscheiden sich spielerisch gar nicht voneinander.

es nur einen Modus mit gerade mal fünf Karten. Zudem dauert es teils gefühlt ewig, bis eine Sitzung gefunden wird und dann werdet ihr auch gerne mal als Anfänger in eine Lobby mit lauter Vollprofis geschmissen. Ebenfalls ärgerlich: Es gibt zwar Crossplay, aber keine plattformübergreifenden Partys. Wer als Konsolero mit seinen Freunden auf dem PC zocken möchte, schaut aktuell also in die Röhre. Zumindest über Verbindungsprobleme konnten wir uns dafür nicht beschweren. Auch sonst lief technisch soweit alles ziemlich sauber. Die Grafik der Unreal Engine 4 machte eine ordentliche Figur, lässt man die paar nachladenden Texturen und hakeligen Animationen mal außen vor. Abgesehen von einem lustigen Zwischenfall, bei dem wir noch im Lager den Voice Chat unserer ehemaligen Mitspieler hören konnten, kamen uns auch keine größeren Bugs unter.

Am Ende bleibt so ein durchaus spaßiges Spielerlebnis, dem es allerdings irgendwie am letzten Kniff fehlt. Im Vergleich zur Konkurrenz bietet Hood: Outlaws & Legends bisher nicht mehr als ein solides Grundgerüst. Die erste Phase des Schlüsselklaus wirkt etwas zu kurz, Stealth ab einem gewissen Zeitpunkt irgendwie unnötig und die Welt nur wie eine schicke Kulisse. Warum man mit Umgebungsobjekten wie Kronleuchtern, Pulverfässern oder Feuerschalen nicht interagieren kann, bleibt uns ein Rätsel, ebenso wie das Fehlen jedweder Art von Statistiken. Über Abschüsse, Siege oder gesammeltes Gold müsst ihr zwangsläufig selbst Buch führen – zumindest vorerst.

Für die Zukunft haben die Macher bereits eine Roadmap mit frischen Inhalten angekündigt. Über mehrere Saisons hinweg sollen komplett kostenlos neue Maps, neue Modi und neue Helden nachgereicht werden. Es bleibt allerdings eben abzuwarten, ob sich das Spiel so lange halten kann oder den Spielern nicht schon vorher die Langzeitmotivation flöten geht. Bereits jetzt, wenige Tage nach Release, haben einige von ihnen das Maximallevel 100 erreicht. Für die gibt es nun nichts mehr zu tun außer dem Erfüllen täglicher Herausforderungen, Sammeln von Schmuckstücken oder Vervollständigen von Legenden, indem sie noch mehr Matches gewinnen. Ob das als Karotte vor der Nase reicht, um auch weiterhin dran zu bleiben, halten wir zumindest aber für ein wenig fragwürdig. ❑

## MEINE MEINUNG

*David Benke*



„Ein solides Grundgerüst, da muss jetzt aber noch mehr kommen!“

Hood: Outlaws & Legends macht Laune. Der Mix aus PvPvE-Spielkonzept und Heist-Thematik hat mir echt gut gefallen, die Action ist packend inszeniert, das Gameplay knackig. Trotzdem bleibt ein bitterer Beigeschmack, denn Entwickler Sumo Digital hätte hier noch so viel mehr rausholen können! Charaktere und Ausrüstung könnten noch weiter modifizierbar sein, Karten und Modi noch mehr Abwechslung bieten. Stattdessen lässt man jede Menge Potenzial ungenutzt. Teilweise fühlt sich der Titel daher fast an wie ein Early-Access-Launch, der erst im späteren Verlauf durch wirklich wichtige Features ergänzt wird. Es bleibt also nur zu hoffen, dass die Spieler tatsächlich die Geduld mitbringen, auf diese angekündigten Spielelemente noch zu warten. Ansonsten könnte im digitalen Sherwood Forest schon sehr bald wieder Totenstille einkehren.

## PRO UND CONTRA

- + Spannendes PvPvE-Spielkonzept
- + Schickes Setting
- + Vier abwechslungsreiche Charaktere
- + Crossplay
- + Steuerung frei anpassbar
- + Kostenlose Post-Launch-Inhalte
- − Keine Crossplattform-Partys
- − Matchmaking-Probleme
- − Nur ein Modus und fünf Karten
- − Nur wenige Anpassungsmöglichkeiten
- − Langzeitmotivation fraglich
- − Mache Spielmechaniken werden nicht erklärt
- − Unfaire Siegbedingungen



WERTUNG 6




Neue Perks schaltet ihr frei, indem ihr das Charakterlevel erhöht. Dafür müsst ihr Matches mit der entsprechenden Figur absolvieren.

# Legend of Keepers

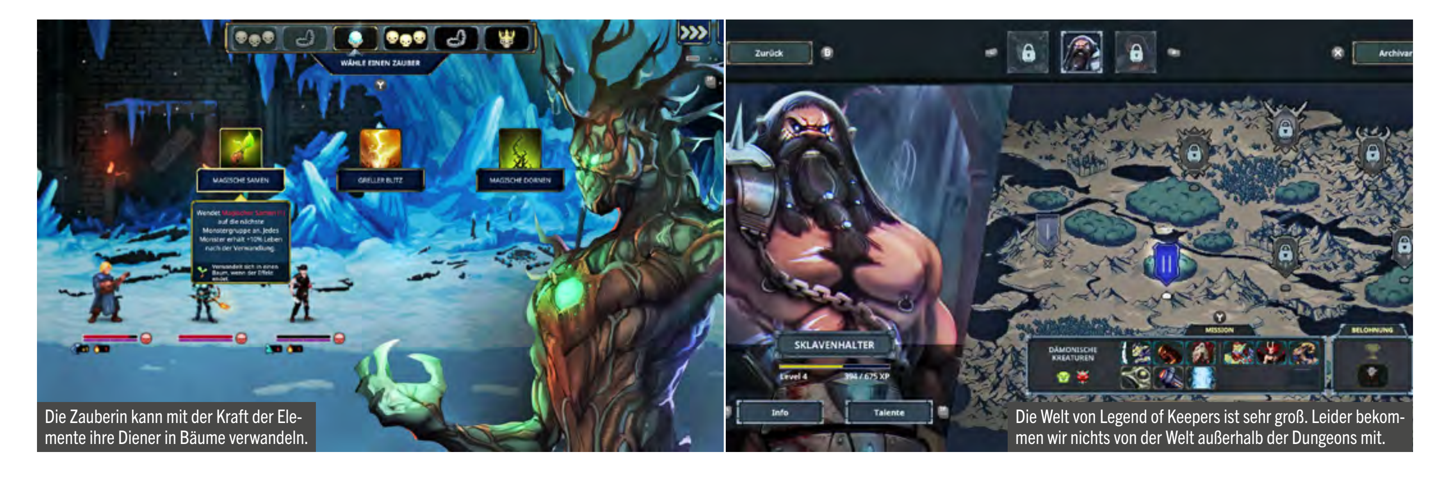
**Genre:** Strategie
**Entwickler:** Goblinz Studio
**Hersteller:** Goblinz Studio
**Termin:** 29.April 2021
**Preis:** 17,99 Euro
**USK:** ab 16 Jahren

Helden in schillernden Rüstungen gab es schon oft in Videospielen. Legend of Keepers macht mit dieser Tradition kurzen Prozess. Die Ära der Dungeon-Meister hat begonnen und ihr versucht als unerfahrener Meister durch harte Arbeit und vorbildliche Führungsqualitäten in die Annalen der Dungeon Company einzugehen. **Von:** Paul Albert & Philipp Sattler

Legend of Keepers hat den Early Access verlassen und im gleichen Zuge wurde das Spiel auch für die Switch veröffentlicht. Unser erster Test, zur frühen Variante des Spiels, fiel recht positiv aus. Ob die Entwickler nach gut einem Jahr Early Access noch an weiteren nötigen Schrauben gedreht haben und alte Schwächen ausbügeln konnten, werden wir uns in diesem Test genauer anschauen.

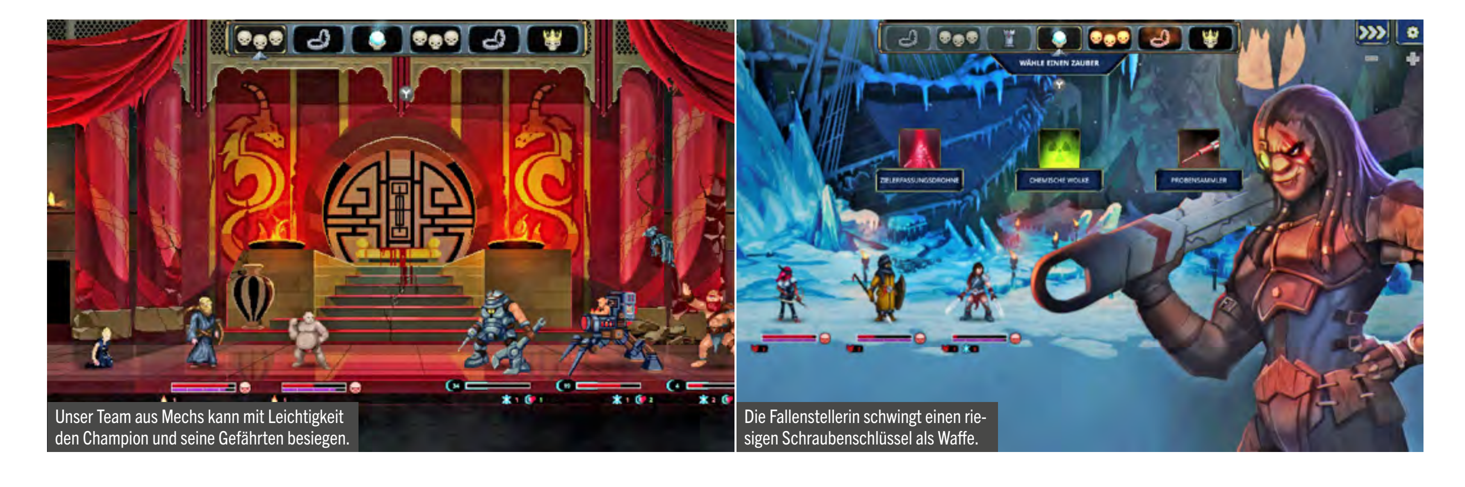
**Von Monstern und Helden**

Vorab, Legend of Keepers ist eine Mischung aus Darkest Dungeon und Dungeon Keeper. Der Clou hierbei ist jedoch, dass ihr nicht die Helden spielt, sondern die Kontrolle über die fiesen Kreaturen des Dungeons übernehmt. Ihr könnt euch dabei einen von drei Dungeon-Meistern auswählen. Darf ich vorstellen: Maug ein Zentaur, 54 Jahre alt, liebt Menschenfleisch und hat immer seine Peitsche dabei. Als nächstes, Sarel, eine Dryade, alt und weise, Anführerin der Ökoterroristen und gewillt, die Menschheit zu vernichten. Und zu guter Letzt Lira, ein nicht genehmigtes Experiment, scharfsinnig und raffiniert, besitzt die Fähigkeit Todesmaschinen zu erschaffen. Ihr arbeitet als einer der Drei für die sogenannte Dungeon Company und bekommt Aufträge, in denen ihr in unterschiedlichen Dungeons Helden davon abhalten sollt, die heiligen Hallen der Dungeon-Meister zu erreichen. Die Geschichte ist schnell erzählt und ihr werdet anhand von Missionen mit den Techniken des Spiels vertraut gemacht. Dabei steht euch eine Verwalterin der Dungeon Company zur Seite. Da sich die Dungeon-Meister nicht nur äußerlich, sondern auch spielerisch immens unterscheiden, hat jeder der Drei seine eigene kurze Kampagne. Die Story ist trotzdem sehr banal und ist nicht mehr als




Die Zauberin kann mit der Kraft der Elemente ihre Diener in Bäume verwandeln.

Die Welt von Legend of Keepers ist sehr groß. Leider bekommen wir nichts von der Welt außerhalb der Dungeons mit.


Unser Team aus Mechs kann mit Leichtigkeit den Champion und seine Gefährten besiegen.

Die Fallenstellerin schwingt einen riesigen Schraubenschlüssel als Waffe.

ein Tutorial. Der knifflige Teil fängt erst nach dieser doch relativ langen Einführung an.

**Es ist schön böse zu sein**

Ziel des Spiels ist es, sich nicht von den Helden überrumpeln zu lassen. Um sie am Voranschreiten im Dungeon abzuhalten, stellen wir Fallen auf und platzieren Monster auf dem Weg. Ein Dungeon besteht immer aus zwei Fallen- und zwei Monsterräumen, sowie einem Zauberraum und den Gemächern des Meisters am Ende des Dungeons. Außerdem gibt es noch einen besonderen Raum, der sich je nach Dungeon-Meister unterscheidet. In dem besagten Raum könnt ihr einen von drei Zaubern auswählen, mit denen ihr schlicht und ergreifend Schaden verursacht oder andere negative Effekte auf Helden wirkt. Wie zum Beispiel erhöhte Anfälligkeit für Fallen.

Ab und zu haben Dungeons auch zusätzliche Räume, in denen ihr aus drei für den Dungeon spezifischen Fallen und Zauber jeweils eine Variante auswählen könnt. Allerdings haben die Dungeons auch Räume, in denen sich die Helden Vorteile verschaffen können. Beispielsweise können Brunnen die Helden heilen oder ein Lagerfeuer stärkt ihre Moral.

In den Monsterräumen können wir jeweils drei Monster platzieren. Wenn die Helden einen dieser Räume betreten, werden die Kämpfe rundenbasiert ausgetragen. Wie in anderen Spielen muss man hier auf Angriffsmuster und Schadenstypen achten. Angriffe und Fähigkeiten treffen in vorgegebenen Bereichen. Fernkämpfer greifen hintere Charaktere an, während Nahkämpfer an der Front zum Einsatz kommen. Neben normalen und Elementarangriffen gibt es noch Statuseffekte, die Schaden über Zeit verursachen.

Wer gut plant und seine Monster intelligent platziert, kann das Geschehen zugunsten der eigenen Truppen lenken. Die Monster kommen in unterschiedlichen Gattungen und Seltenheitsgraden. Je nachdem, welchen Dungeon-Meister ihr gewählt habt, erhaltet ihr Zugriff auf einzigartige Kreaturen, die nur mit dem jeweiligen Meister verwendet werden können. Besonders mächtige Monster erhaltet ihr, wenn ihr die stärksten aller Helden, die Champions, besiegt. Diese werdet ihr auch brauchen, um die Entscheidungsschlacht am Ende des Dungeons zu gewinnen.

**Die Zeit heilt alle Wunden**

Wie in anderen Rogue-like-Spielen müsst ihr, bevor ihr überhaupt zum letzten Kampf kommt, Entscheidungen treffen. Diese haben Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Spiels und bestimmen über Erfolg oder Misserfolg. Auch in Legend of Keepers könnt ihr abseits der Kämpfe regelmäßig aus verschiedenen Ereignissen auswählen. Wollt ihr eure Monster auf eine Fortbildung schicken, euren Dungeon-Meister zum Workout beordern oder eure Fallen upgraden? Ihr habt die Qual der Wahl. Aber sie sollte strategisch gut überlegt sein, denn die Ereignisse bieten bestimmte Vor- aber auch Nachteile. Nutzt eure Zeit sinnvoll, denn nach kurzer Verschnaufpause kommt erneut ein Heldentrupp, um euren Dungeon zu bezwingen. Hoffentlich seid ihr gut vorbereitet und haltet die Eindringlinge erfolgreich auf. Bevor die Helden an eurer Tür klopfen, könnt ihr interessanterweise selber auswählen, welcher Trupp euren Dungeon angreifen wird. Dabei erwarten euch je nach Schwierigkeitslevel der Helden unterschiedlich starke Belohnungen.

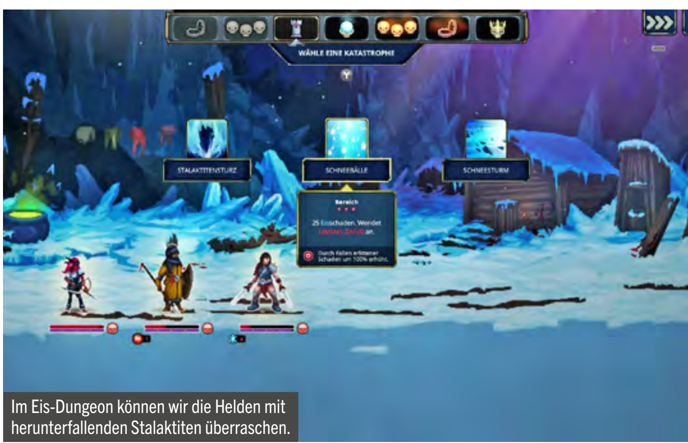
Im Endeffekt gilt es, mithilfe von Ereignissen und besiegten Helden euren Reichtum zu mehren, Artefakte zu erlangen, Monster und Dungeon-Meister zu verbessern, um die immer stärkeren Gegner und am Ende den definitiv auftauchenden Champion siegreich abzuwehren.

Das beinhaltet auch, eine passende Kombination aus Monstern und Artefakten zusammenstellen. Überwiegt zum Beispiel die Anzahl der Skelette in eurem Team, ist es sinnvoll, diese per Artefakt zu verbessern. Ähnlich wie die Genregrößen Slay the Spire oder Dead Cells bietet Legend of Keepers unzählige Kombinationsmöglichkeiten und lädt zum Experimentieren ein.

**Die Moral von der Geschichte**

Wollt ihr eure Widersacher nicht nur durch bloße Gewalt besiegen, sondern ihren Willen brechen und sie mit schlotternden Beinen im Handumdrehen nach Hause schicken, dann verwendet ihr Monster und Fallen, welche die Moral der Helden schwächen. Selbst wenn es nicht euer Ziel ist, Helden das Fürchten zu lehren, bringt es gewisse Vorteile, die Moral des Gegners zu senken. Manche Monster verursachen dann beispielsweise mehr Schaden oder erhalten andere Boni.

Aber nicht nur die Moral der Gegner kann bröckeln, auch eure Untergebenen werden beim Kämpfen, je nachdem ob sie gewinnen oder verlieren, motivierter oder demotivierter. Ihr solltet also stets ein Auge auf die Moral eurer


Im Eis-Dungeon können wir die Helden mit herunterfallenden Stalaktiten überraschen.


Der Skelettkönig kann, wenn er an erster Stelle platziert wird, das gesamte gegnerische Team angreifen.



Die Gewerkschaft stellt ihre Forderungen. Gehen wir auf diese ein, kostet es uns 50 Gold, motiviert jedoch unsere Monster.

## MEINE MEINUNG

*Paul Albert*

„Interessantes Konzept bringt frischen Wind ins Rogue-like Genre."

Als großer Fan von Rogue-likes war ich schon seit Längerem auf der Suche nach einer frischen unverbrauchten Kulisse. Viele Genrevertreter versuchen nur, die erfolgreichen Spiele zu kopieren und machen dabei wenig neu. Legend of Keeper hingegen zeigt, dass es sinnvoll sein kann, bereits vorliegende Konzepte einfach mal umzudrehen. Obwohl die Spielmechaniken sehr ähnlich zu dem sind, was es bereits gibt, lässt das Setting diese unverbraucht wirken. Eine wirklich gelungene Genre-Adaption.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack & Grafik
- ➕ Gelungene Rogue-like-Elemente
- ➕ Angenehme Steigerung der Schwierigkeit
- ➖ Kann manchmal frustrieren
- ➖ Nicht allzu tiefgründiges Setting
- ➖ Unbedeutende Story




Bediensteten haben. Sind sie zu demotiviert, boykottieren sie die Arbeit und können nicht mehr im Dungeon eingesetzt werden. Erst nach einiger Zeit erholen sie sich langsam und können wieder in den Kampf geschickt werden. Mit einem einfach Schulterklopfen ist es aber nicht getan. Um die Moral zu steigern, gönnt ihr ihnen eine Pause, befördert sie oder versorgt sie mit besonderen Aufgaben.

**Die magische Zahl Drei**

Man könnte meinen, die Macher haben bei der Entwicklung des Spiels ganz nach der Weisheit gehandelt, aller guten Dinge sind drei. Wir haben jeweils drei Monster, drei Zauber, drei Helden und zu guter Letzt auch drei Dungeon-Meister. Die Unterschiede der drei Meister fallen im ersten Moment gar nicht auf. Doch wenn man sich länger mit einem der drei beschäftigt, erkennt ihr neue Wege, die Dungeons erfolgreich zu meistern. Die Zauberin glänzt wie kein anderer Held damit, elementare Schwächen der Gegner auszunutzen und Helden mit Statuseffekten zu belegen. Maug hingegen ist auf pure Körperkraft und Einschüchterung getrimmt und weiß, wie er seine Gegner bluten lässt. Die Fallenstellerin ist, wie der Name schon sagt, darin geübt, den Helden jeder Menge Stolpersteine in den Weg zu werfen. Aber sie hält auch etliche Buffs für ihre eigenen Monster, die Mechs, bereit. Habt ihr ein Level geschafft und den letzten Champion bezwungen, erhaltet ihr Erfahrungspunkte, um passive Fähigkeiten der Meister freizuschalten.

Die Meister sind ihrerseits toll designt, und auch der Rest des Spiels hat einen optisch ansprechenden Pixellook. Das Design der Dungeons bietet viel Abwechslung und der Soundtrack ist einfach klasse. Betritt ein Champion einen Dungeon, bekommt man dank der Soundkulisse direkt das Gefühl, einer Bedrohung gegenüberzustehen. Auch wenn man schnell jeden Titel gehört hat, macht der Soundtrack einiges her. Helden, Monster und Meister haben ihren eigenen Schlachtruf, der stimmungsvoll zum Gesamtbild beiträgt. Die Dungeon-Verwalterin, die euch durch die ersten Level lotst, ist voll vertont, jedoch nur in englischer Sprachausgabe. Ansonsten sind Menüs und Erklärungen allesamt ins Deutsch übersetzt.

Legend of Keepers bringt durch seine gegenteilige Struktur frischen Wind in das Genre. Böse zu sein, macht einfach Spaß und das Gefühl jemanden am Voranschreiten zu hindern, anstelle sich selbst durch Horden von Gegnern zu kämpfen, fühlt sich wunderbar unverbraucht an. Trotz neuer Monster, Artefakte und Talente wird euer Dungeon-Meister übrigens nicht in Windeseile zur ultimativen Kampfmaschine und auch spätere Durchläufe behalten daher ein gewisses Maß an Herausforderung.

In dem vorherigen Test zur Early-Access-Version des Spiels sind uns einige kleinere Makel aufgefallen. Wir waren aber positiv überrascht, dass die Entwickler im Laufe der vergangenen Monate noch einige Änderungen vorgenommen haben. In der Early-Access-Version des Spiels konnten wir beispielsweise nur zwei Dungeon-Meister spielen. Die Fallenstellerin kam erst später mit dazu. Die Dungeon-Meister unterscheiden sich stark voneinander und bieten eine gute Abwechslung.

Unser größter Kritikpunkt war, dass das Spielgeschehen zu stark zufallsbasiert war. Doch auch hier hat sich einiges getan. So können wir mögliche Belohnungen schon vorher einsehen, uns teilweise eigenständig Startbedingungen zusammenstellen und aus Monstern sowie Fallen unsere Lieblinge auswählen. Dadurch ist es uns möglich, einige Weichen für einen erfolgreichen Run schon im Vorhinein zu stellen, indem wir uns eine erfolgversprechende Strategie zurechtbasteln. Der Zufallsfaktor kann natürlich nicht ganz weggelassen werden, da er ein elementarer Bestandteil des Genres ist, selbst wenn er manchmal frustrierend sein kann. Außerdem sorgt er letztlich dafür, jeden Durchlauf interessant zu gestalten und zum erneuten Spielen zu motivieren. ❑



Maug der Sklavenhalter, kann die Moral der Helden brechen und sie somit zum Rückzug zwingen.


Mit dieser Falle lassen wir eine giftige Wolke aus Tod und Verderben auf unsere Widersacher los.




**Von:** Paul Albert
& Philipp Sattler

Nein! Wir sind dagegen! Ein Titel rund um das wohltuende Ablehnen von Forderungen ist Say No! More. Gutes Spiel oder bloß eine gute Idee? Verraten wir euch!

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Thunderful
**Hersteller:** Thunderful
**Termin:** 09. April 2021
**Preis:** 14,99 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

Träumt ihr insgeheim davon, euer Jasagertum an den Nagel zu hängen, um euch als Neinsager neu zu erfinden? Würdet ihr euch am liebsten von eurem Tisch erheben und euch nur mithilfe des Wortes „Nein" einen Weg bis in die oberste Chefetage bahnen, um euch aus der freiwilligen Knechtschaft und der Ausbeutung der Bourgeoisie zu befreien? Wollt ihr Forderungen wie pünktliche Feierabende, faire Bezahlung und vor allem gutes Kantinenessen stellen? Dann eröffnet euch Say No! More vielleicht ganze neue Wege.

**Der Titel ist Programm**

In Say No! More spielt ihr einen Praktikanten, der lernt, sich mithilfe des Wortes „Nein" durchzusetzen. So ziemlich jeder stand mal am untersten Ende der Nahrungskette und kennt die Situation nur zu gut, dass man als Praktikant noch und noch eine zusätzliche Aufgabe annimmt, obwohl man eigentlich schon viel zu viel zu tun hat. Damit ist jetzt Schluss! Die Handlung von Say No! More ist simpel gestrickt. Ihr habt einen Praktikumsplatz bei einem Unternehmen gefunden. Bevor es für euch an der Zeit ist, in das Arbeitsleben einzutreten, trefft ihr auf dem Weg ins Büro euren Kumpel im Park. Er überreicht euch zur Feier des Tages eine eigenhändig von ihm zusammengestellte Lunchbox, mit all euren Lieblingssnacks. Im Büro angekommen hält der Supervisor eine Motivationsrede, um die neuen Praktikanten auf ihren Arbeitsalltag vorzubereiten. Die wichtigste Regel besteht darin, zu allem „Ja" zu sagen. Klingt wenig spaßig, ist es auch. Kurzerhand stellt sich heraus, dass der Supervisor, die hinterlistige Schlange, es nur auf eure Lunchbox abgesehen hat. Da ihr nicht fähig seid, ihm zu widersprechen, da ihr das Wort „Nein" anscheinend nicht aussprechen könnt, hat der Supervisor leichtes Spiel und stiehlt eure Lunchbox. Völlig frustriert über euren schlechten Start in das Arbeitsleben knallt ihr euren Kopf auf die Tischkante. Dabei löst sich ein Walkman aus den oberen Fächern des Schreibtischs. Auf der Kassette, die ihr ohne zu zögern einlegt und abspielt, befindet sich eine Anleitung zum Neinsagen. Die Männerstimme erklärt euch, wie ihr euer Selbstbewusstsein steigern können. Aber die Botschaft ist klar, ab sofort sagt ihr nur noch „Nein". Nach ein paar Übungseinheiten seid ihr bereit und wisst das Nötigste, um die Lunchbox zurückzuholen. Im Großen und Ganzen ist das der Hauptinhalt des Spiels. Und wenn es heißt „Praktikant, mach dies und mach jenes", widersetzt ihr euch allem mit einem klaren „Nein!". Euer Ziel vor Augen und mit der Macht dieses Wortes durchschreitet ihr die Levels. Dabei ist die Story von Say No! More gespickt mit allerhand Arbeitsalltagsanekdoten, kapitalismuskritischen Ansätzen und greift viele Probleme auf, die im Zusammenhang mit Arbeits- und Privatleben stehen. „Ist es denn so falsch, mehr zu wollen, als sein ganzes Leben an ein und demselben Arbeitsplatz zu verbringen?" – „Nein!"

Fragen wie diese regen zum Denken an und die Gesprächspartner hinterlassen einen bleibenden Eindruck. Charaktere haben manchmal schräge, aber größtenteils passend witzige Stimmen und verkörpern die klassischen Stereo-




„The Pope of Nope" stärkt das Selbstvertrauen seiner Kollegen. Ihr sehr schon: Humor ist ein wichtiger Bestandteil des kunterbunten Abenteuers.

Vier-Tage-Woche? Weniger gesundheitsschädlicher Stress? Nicht mehr so oft herumschubsen lassen? „Nein" ist das Zauberwort.




Die Aufgaben von jemand anderem übernehmen? Als Praktikant gar nicht mal so unwahrscheinlich. Es steckt eine gewisse Wahrheit im Spiel!

type am Arbeitsplatz. Die Monologe der nicht spielbaren Charaktere sind nett geschrieben, unser Charakter bleibt bis auf sein Lieblingswörtchen aber stumm. Persönliche Motive bleiben verborgen. Wir wissen eigentlich nie genau, wieso wir alles daran setzen, die Lunchbox zurückzubekommen. Aber im Großen und Ganzen wurde die Thematik gut in Szene gesetzt, sodass die Undurchsichtigkeit des eigenen Charakters nicht nachteilig auffällt.

**There is no game**

Say No! More hat spielerisch leider nicht viel zu bieten. Um die Lunchbox zurückzuholen, wird man automatisiert durch die Levels geleitet. Dabei muss man jede Begegnung und jede Bitte mit einem „Nein“ ausschlagen. Die einzige spielerische Komponente ist die Auswahl verschiedener Neins. Jedoch macht es hierbei keinen Unterschied, ob ein kaltes, hitziges oder gelangweiltes Nein losgelassen wird. Da hätten die Entwickler mehr herausholen können. Zum Beispiel hätte die Auswahl des Neins Auswirkungen auf die Story haben können. Hier wird sehr viel Potenzial verschenkt. Zusätzlich stiften zwar Gesten wie Lachen, Klatschen und das Vortäuschen von Zustimmung Verwirrung beim Gegenüber, diese haben aber spielerisch keine signifikanten Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Wichtig bleibt nur, dass man „Nein“ sagt. Das „Nein!“ kann außerdem aufgeladen werden, um dem Wort mehr Kraft zu verleihen. Das ist teilweise notwendig, um an bestimmten Stellen voranzukommen. Ab und zu bietet sich die Möglichkeit, sein Gegenüber ausreden zu lassen, um den Ausgang der Unterhaltung zu verändern. Angestellte erzählen euch mehr über ihr Leben oder ihr werdet in ein Anstarr-Duell verwickelt. Auch das hat aber leider keinen Einfluss auf die Hauptstory des Spiels und ist nicht mehr als ein kurzer witziger Lückenbüßer in einer Sequenz nahezu unaufhörlicher Neins. Immerhin der Charaktereditor ist recht umfangreich. So können wir Körperform und Aussehen verändern. Von ulkigen und krummen Gesichtern bis zu ausgefallenen Kleidungsstücken kann man sich seinen eigenen witzigen Charakter erstellen. Bevor es losgeht, können wir außerdem die Sprache und Stimme passend zur Figur wählen. Ob er Japanisch „Iie“ oder Deutsch „Nein“ sagt, hat keine Auswirkungen auf die restliche Vertonung des Spiels. Die bleibt, egal, welche Sprache man ausgewählt hat, die englische Sprachausgabe.

**Ein ziemlicher Neinfall**

Alles in allem ist Say No! More kein besonders anspruchsvolles Spiel. Es fühlt sich eher wie eine zweistündige, ziemlich humorvolle Anleitung zum Neinsagen an, mit der man unter Umständen immerhin sein Selbstwertgefühl steigern kann. Der moralische Gehalt ähnelt dabei dem eines Kinderbuches, in dem erklärt wird, wie wichtig es ist, auch mal „Nein“ zu sagen. Nicht nur der Inhalt, sondern auch die Optik des Spiels ist kindgerecht gestaltet. Der Pixellook ist bestimmt kein preisverdächtiger Augenschmaus, passt aber zum Humor des Spiels und vermittelt einen gewissen 90er-Jahre-Charme. Wer Minecraft kennt, weiß, was man in etwa vom Gesamteindruck der Optik erwarten darf. Der Soundtrack wiederum passt zum Spielgeschehen, geht ins Ohr und bleibt im Kopf.

Say No! More ist nicht mehr als eine kurzweilige Ablenkung ohne viel Anspruch für zwei Stunden seichte humorvolle Unterhaltung. Durch die eingeschränkten Möglichkeiten bezüglich des Gameplays bietet das Spiel auch keinen Wiederspielwert. Der gute Soundtrack und der witzige Pixellook können diese Defizite nicht wirklich wettmachen. ❑

## MEINE MEINUNG

*Paul Albert*

„Interessanter Ansatz, aber kaum Gameplay und geringer Umfang.“

Hätte ich vorher gewusst, was mich mit Say No! More erwartet, hätte ich sicherlich, als ich die Aufgabe bekommen habe, das Spiel zu testen, auch „Nein!“ gesagt. Die Umsetzung wird der lustigen Idee nicht gerecht und der Umfang ist gering. Die Thematik ist zwar ganz interessant und humorvoll gestaltet, aber sobald man einmal durch ist, möchte man nicht mehr Zeit mit dem Spiel verbringen. Das Gameplay ist zu repetitiv, um mich bei der Stange zu halten. Wer einen amüsanten Zeitvertreib sucht, für den gibt es zig andere Spaßspiele, die interessanteres Gameplay, eine schönere Spielwelt und eine interessantere Story bieten – siehe etwa Untitled Goose Game. Wer dennoch gerne das Spiel ausprobieren möchte, dem empfehle ich, darauf zu warten, bis es im Angebot mal günstiger zu haben ist.

## PRO UND CONTRA

- + Amüsante Anekdoten
- + Unterhaltsame Story
- + Umfangreiche Charaktererstellung
- + Gelungener Soundtrack
- − Repetitives Gameplay
- − Zu kurze Spieldauer
- − Kein Wiederspielwert
- − Nicht gut durchdachte Spielmechaniken







So amüsant der Titel ist und so merkwürdig die Charaktere auch aussehen, spielerisch hat Say No! More nicht allzu viel in der Hinterhand.

Geht's noch? Natürlich übernehmen wir nicht die fremde Monatsmiete! Wenn wir unsere Antwort „aufladen“, verleihen wir dem „Nein“ noch mehr Gewicht.

**Genre:** Puzzle
**Entwickler:** Blackstaff Games
**Hersteller:** Merge Games
**Termin:** 22. April 2021
**Preis:** 19,99 Euro
**USK:** ab 0 Jahren

# Buildings Have **Feelings Too!**

Ein Herz aus Stein, aber immerhin ein Herz: Kümmert euch um die Bedürfnisse der Häuser in eurer kleinen Stadt!

**Von:** Katharina Pache

Städteaufbau mal anders: Während in vergleichbaren Spielen all die Gebäude stumm über sich ergehen lassen, was wir so auf dem Reißbrett entwerfen, haben sie in Buildings Have Feelings Too! ein Wörtchen mitzureden. Wir verkörpern sogar selbst ein Haus!

**Wohnmobil auf Heldenreise**

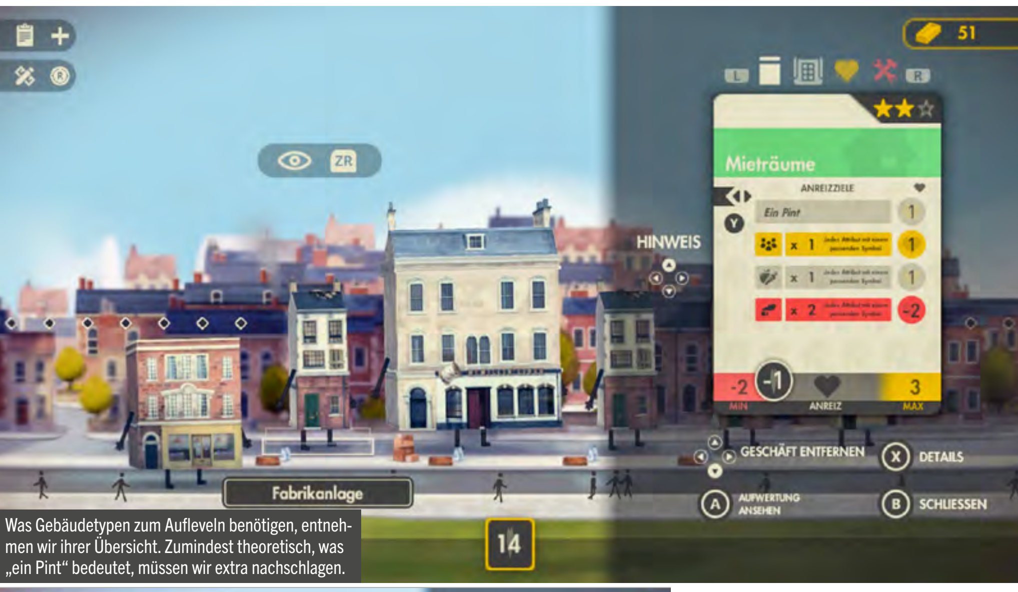
Mit der Wirtschaft geht es bergab, Gebäude verfallen – so kann es nicht weitergehen. Statt klassisch aus der Draufsicht machen wir in diesem Aufbauspiel aus der Seitenperspektive klar Schiff auf den Straßen. Wir, das Haus, laufen herum, sprechen mit anderen Bauwerken und werfen einen Blick auf deren Bedürfnisse. Wohnungen wünschen sich nicht nur Nähe zu anderen Mietshäusern sowie Einkaufsmöglichkeiten, sondern auch eine Kneipe in der Umgebung. Über luftverpestende Schornsteine oder miefige Fischhändler rümpfen sie hingegen die nicht vorhandenen Nasen. Wieso das wichtig ist? Nur, wenn die „Bedürfnisse" der Anwesen erfüllt werden, steigen sie im Level auf, was wiederum zum Freischalten neuer Gebäudearten und Ressourcen führt. Aber nicht falsch verstehen: Rohstoffe im herkömmlichen Sinn, wie etwa Eisen oder Holz, benötigen wir nicht zum Errichten neuer Häuser, alles wird mit Goldbarren bezahlt. Und die verdienen wir, indem wir Geschäfte aufwerten oder Ziele erreichen. Ressourcen bestimmen alleine, ob sich Häuser nebeneinander wohlfühlen. Der Lebensmittelladen erzeugt frisches Gemüse, und das brauchen Wohnhäuser in der Nähe zum Aufleveln – kein Transport, keine Interaktion notwendig. Ihr seht schon: Das Platzieren von passenden Bauwerken nebeneinander ist ein wichtiger Aspekt im Spiel, ein bisschen erinnert das an die deutlich simpleren Kairosoft-Aufbauspiele, zum Beispiel Oh! Edo Town, bei denen die nachbarschaftlichen Beziehungen von Gebäudearten untereinander ebenfalls großen Einfluss auf Gedeih und Verderb der Siedlung haben. Lebewesen spielen übrigens kaum eine Rolle in Buildings Have Feelings Too!, wir sehen zwar Strichmännchen umherspazieren, aber nie mit den Häusern interagieren. Doch es gibt ja genug Spiele, in denen Menschen die Hauptrolle einnehmen! Die Kombination von Gebäudetypen erfordert, dass wir sehr viel Bauwerke schieben und mischen, das Geld und vor allem der Platz reichen nicht aus, um alle Ziele einfach durch das Errichten zahlreicher Häuser zu erfüllen. Zum einen ist das Unterfangen knifflig, weil wir bei einigen Unterkünften nicht auf den ersten Blick erkennen, was für eine Einrichtung darin untergebracht ist. Ob es sich bei dem Bürokomplex um eine Anwaltskanzlei handelt, der Laden daneben ein Café oder eine Kneipe ist – anfangs muss man jedes Gebäude anklicken und deren Ansprüche genau studieren. Für die zig Geschäfte alle Auflevel-Anforderungen zu verinnerlichen, dürfte sehr lange dauern, so verbringen wir also viel Zeit mit dem Lesen der Menüs, die aufschlussreicher sein könnten. Details erfährt man erst durch einen zusätzlichen Knopfdruck, auch das kostet Zeit. Und



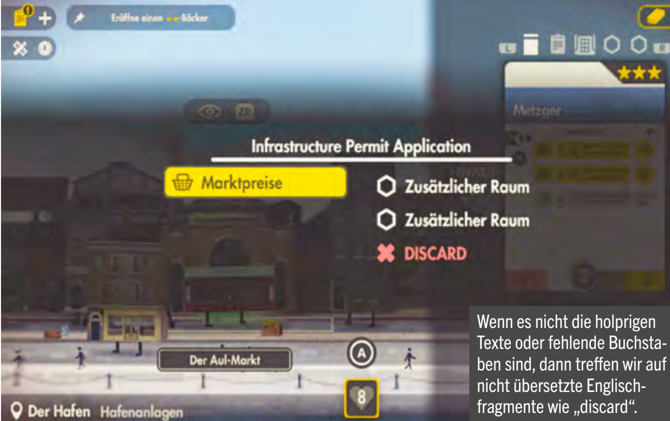
Die Gebäude wollen nicht verfallen, wissen aber nicht so recht, was sie dagegen tun sollen. Wir haben zum Glück einen Plan: die Wirtschaft ankurbeln!



Im Schlepptau haben wir den Fischhändler, wollen wir Gebäude neu platzieren, müssen wir sie ans Ziel führen. Die grüne Wolke ist übrigens der Fischgestank.




Was Gebäudetypen zum Aufleveln benötigen, entnehmen wir ihrer Übersicht. Zumindest theoretisch, was „ein Pint" bedeutet, müssen wir extra nachschlagen.




Wenn es nicht die holprigen Texte oder fehlende Buchstaben sind, dann treffen wir auf nicht übersetzte Englischfragmente wie „discard".

dann das Platzieren an sich: Es ist eine echte Fummelei, ein Haus präzise an der gewünschten Stelle zu bauen, und das Verschieben der Positionen dauert ebenfalls. Manchmal können wir Gebäudeplatzierungen nicht tauschen, obwohl es laut Anzeige möglich sein sollte – vermutlich ein Bug. Da wir selbst für die Interaktionen und das Bauen die Straße entlang laufen müssen, hat Buildings Have Feelings Too! ein ziemlich gemächliches Tempo. Dabei kommt es durchaus mal auf Schnelligkeit an, quartieren wir einen Laden zu Arrangementzwecken kurzerhand ans Ende der Straße und lassen ihn dort zu lange alleine verkümmern, wird er schließen und wir müssen zahlen, damit er wieder öffnet.

**„Verstndnisprobleme"**

Das Konzept des Spiels ist charmant, ohne Frage, davon sollte man sich aber nicht täuschen lassen, denn in Buildings Have Feelings Too! geht es bald ziemlich komplex zur Sache. Zwar helfen die Aufgaben dabei, den Überblick zu behalten und bringen einem das Spielprinzip näher, teilweise ist es aber wirklich mühsam, alle Anforderungen unter einen Hut zu bringen und die Synergien zu nutzen – und dann muss man sich noch mit den verschachtelten Menüs und der umständlichen Bau- sowie Verschiebemechanik herumschlagen. Einen ziemlichen Stolperstein stellen außerdem die deutschen Texte dar. Eigentlich eine schöne Sache, dass keine Fremdsprachenkenntnisse nötig sind. Allerdings vermuten wir als Urheber der Tradierung eher ein Programm denn einen Menschen, „let me show you the ropes" wurde etwa mit „lass mich dir die Seile zeigen" ins Deutsche übersetzt, was nicht gerade zum Verständnis beiträgt. Zum anderen fehlen der verwendeten Schriftart in den Dialogtextboxen der Häuser sämtliche deutsche Sonderzeichen wie das Eszett. Da liest man also Dinge wie „Momentan bieten meine Lebensmittelhndler frisches Gemse fr die Gebude in der Umgebung an". Dieser Fehler sollte umgehend behoben werden! So oder so erwartet Städteplaner (oder eher: Stdteplaner?) hier mehr Puzzle-Game denn vollwertige Aufbausimulation mit Wirtschaftsaspekt. Die Bereitschaft, sich durch Menüs zu wühlen, muss beim Spieler vorhanden sein. ❑

## MEINE MEINUNG

*Katharina Pache*



„Die träge Handhabung raubt der interessanten Idee viel Charme."

Es hat schon einen Grund, weshalb man bei Aufbauspielen meistens keine Spielfigur steuert, sondern alles per Knopfdruck oder Klicken erledigt: Es ist übersichtlicher und geht schneller. Zumal Buildings Have Feelings Too! nichts durch die Kontrolle des beweglichen Hauses gewinnt, so niedlich es auch mit den Fenstern blinzelt. Im Grunde ist die Schiebe-Puzzle-ähnliche Mechanik nicht übermäßig komplex, aber den Überblick zu behalten, fällt wegen all der unterschiedlichen Anforderungen in Kombination mit den unübersichtlichen Menüs schwer. Die fehlenden Buchstaben in den Dialogen sind teils amüsant, aber so ein Fauxpas sollte dennoch nicht passieren. Das Bild ist recht unscharf, das fällt besonders im gedockten Modus auf, die Ladezeiten nehmen gerne mal eine Minute in Anspruch – immerhin erblickt man den Ladebildschirm nicht allzu oft. Kurz gesagt: Die Idee ist gut, die Umsetzung aber macht einen großen Teil des Spaß an der Sache zunichte.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Nette Puzzle-Mechanik
- ➕ Motiverendes Voranschreiten
- ➕ Interessante Genre-Kombination
- ➖ Umständliches Bauen und Verschieben
- ➖ Verschachtelte Menüs
- ➖ Langsames Herumlaufen
- ➖ Übersetzungsfehler und fehlende Buchstaben
- ➖ Unscharfes Bild, lange Ladezeiten







Was, Gebude bentigen unsere Hilfe? Kein Problem, bizarre Residenz, wir sind schon zur Stelle.

# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

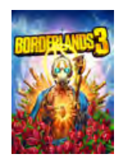
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.




### Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games




### Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games




### CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision




### Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

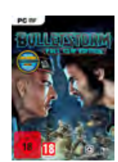
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda




### Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda




### Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

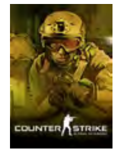
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.




### Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

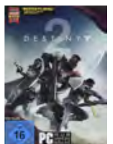
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts




### Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

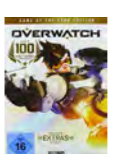
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



### Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision




### Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

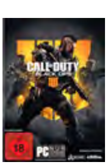
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



### Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games




### Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

## Rollenspiele

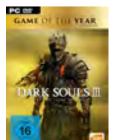
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!




### Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

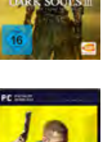
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft




### Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



### Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red




### Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



### Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios




### Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



### Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

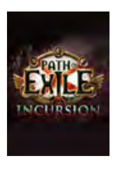
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



### Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



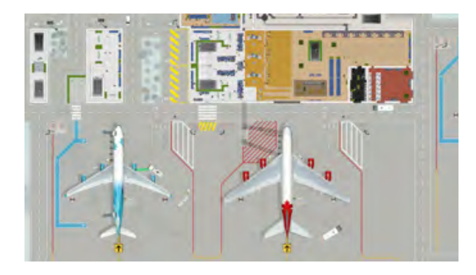

### Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

## Airport CEO

Ich hatte euch vor einigen Ausgaben an dieser Stelle bereits mit Sky Haven einen Flughafen-Wirtschaftssimulator vorgestellt. Inzwischen habe ich mich auch noch an einem anderen Vertreter des Genres versucht. In Airport CEO übernehmt ihr, wie der Name schon sagt, die Führungsposition eines Flughafens. Nun ist es eure Aufgabe, die Geschicke des Airports zu lenken und ihn vom lokalen Sportflugplatz zum internationalen Drehkreuz für Riesenflieger auszubauen. Dazu betreibt ihr Forschung in immer bessere Ausstattung und erweitert so Stück für Stück die Serviceleistungen eures Flughafens. Während sich ein Sportflieger mit einer gelegentlichen Tankfüllung zufrieden gibt, müssen große Jumbos mit Gepäckservice, Catering, Kabinenreinigung und vielem mehr bedient werden. Auch der Umgang mit den Passagieren wird immer komplexer. Check-In, Sicherheitskontrolle und für internationale Flüge sogar Passkontrollen wollen organisiert werden. Dazu liegt das Layout des Terminals völlig in eurer Hand. Airport CEO gibt es für rund 22 Euro auf Steam. **Matthias Dammes**

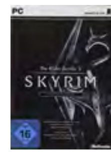




### Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



### The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

## Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



### Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



### The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



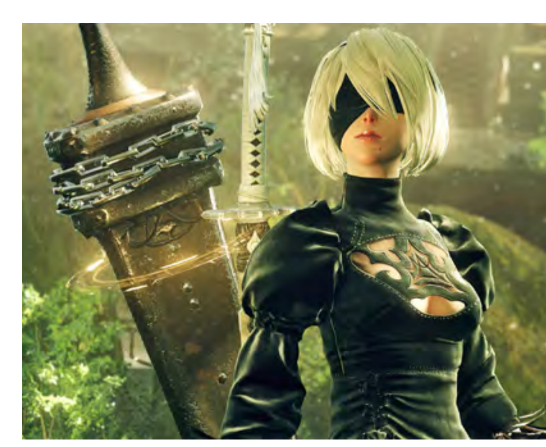
### The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

## Nier Automata

Ich sag jetzt etwas, das sich in den letzten vier Jahren, so bin ich mir sicher, noch niemand gedacht hat: Nier Automata ist ziemlich, ziemlich geil. Geheimtipp und so. Aber ernsthaft, ich weiß, ich tauche spät auf der Party auf, bin nun aber umso glücklicher, dass ich es doch noch getan hab. Ich kann nicht einmal genau sagen, was es ist, das Nier Automata so besonders macht. Im Kern ist es ein ziemlich nach Schema F gefertigtes Action-Rollenspiel, und ein postapokalyptisches Setting ist jetzt auch wahrlich keine neue Erfindung. Es ist aber die bis ins kleinste Detail perfekt aufeinander abgestimmte Kombination aller Einzelaspekte, die das Abenteuer zum Meisterwerk macht. Die Kämpfe finden die richtige Balance aus simpel und fordernd, die Welt ist in ihrer Fremdartigkeit ungemein glaubwürdig, die Story findet die richtige Mischung aus Ernsthaftigkeit, Humor und Kitsch. Ja, und dann natürlich noch der Clou mit den drei Durchgängen, die notwendig sind, um das volle Story-Bild zu erfassen, ohne dass sie sich nach nerviger Spielzeit-Streckung anfühlen würden. Verzichten können hätte ich auf das teils etwas ordinäre Figurendesign, aber mei, man ist von JRPGs ja einiges gewohnt. Ich werde in absehbarer Zeit nun auf jeden Fall mir auch Nier Replicant ver. 0815SchlagMichTot zu Gemüte führen, und dann muss ich mal gucken, ob es sich lohnt, sich auch noch die Quasi-Vorgänger Dragengard 1-3 nachzuholen. Die sollen ja spielerisch eher mäßig gut gealtert sein, aber wenn sie erzählerisch so viel auf dem Kasten haben wie Nier Automata, lasse ich mich davon nicht abhalten. **Lukas Schmid**



## Strategiespiele

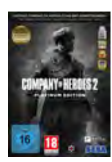
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



### Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



### Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



### Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

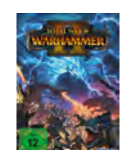
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



### Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



### Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



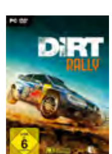
### XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



### Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



### F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

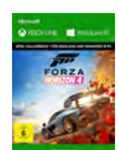
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



### Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



### Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



### Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrerhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

# **Iron Harvest:** Operation Eagle

Iron Harvest war im letzten Jahr ein voller Erfolg. Die Strategie-Gefechte in einer alternativen Vergangenheit des Ersten Weltkriegs, Mechs und experimentelle Technologien inklusive, kamen bei Fans wie Kritikern gleich gut an. Kein Wunder also, dass nun mit Operation Eagle der erste, richtig umfangreiche DLC bereitsteht. Für knapp 20 Euro erwartet euch hier eine komplett neue Kampagne samt neuer Fraktion. Zu Rusviets und Co. gesellt sich nun Usonia, eine fiktive Variante der USA der 20er-Jahre, die sich in den Krieg einmischt, um sich selbst zum globalen Imperium aufzuschwingen. Natürlich bringt Usonia seine eigenen Mechs, Infanteristen und Gebäude mit, mehr als 30 Neuzugänge gibt es insgesamt. Darunter auch ein völlig neuer Einheitentyp: Luftschiffe aller Couleur. Die meisten davon auf US-Seite, doch auch die drei alten Fraktionen erhalten jeweils drei Lufteinheiten – leider in diesem Falle dieselben drei. Das passt nicht ganz zum sonst sehr verschiedenen Fuhrpark. Auch wirken die Usonia-Streitkräfte aktuell noch etwas overpowered. Dafür unterhält die neue Kampagne blendend und rechtfertigt schon allein die Anschaffung. **Sascha Lohmüller**



## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

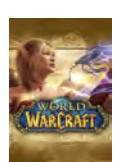
### Final Fantasy 14: Complete Edition
Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



### Guild Wars 2
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



### World of Warcraft
Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

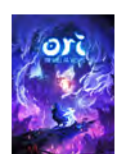


### Star Wars: The Old Republic
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

## Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



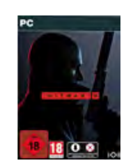
### Ori and the Will of the Wisps
Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



### A Plague Tale: Innocence
In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



### Hitman 3
Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



### Tom Clancy's The Division 2
Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



### Sekiro: Shadows Die Twice
From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



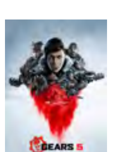
### Grand Theft Auto 5
Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



### Hellblade: Senua's Sacrifice
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



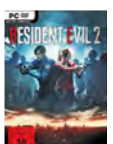
### Gears 5
Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



### Hollow Knight
Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



### Resident Evil 2 Remake
Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



### Shadow of the Tomb Raider
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

## Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



### Anno 1800
Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



### Die Sims 3
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



### Planet Coaster
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments

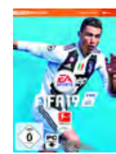


### Two Point Hospital
Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

## Sportspiele

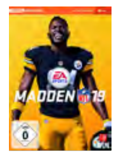
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



### FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



### Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



### PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



### Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



## Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



### Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

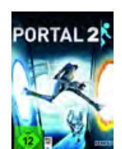
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



### Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



### Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

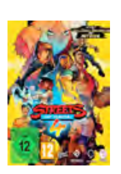
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



### It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



### Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

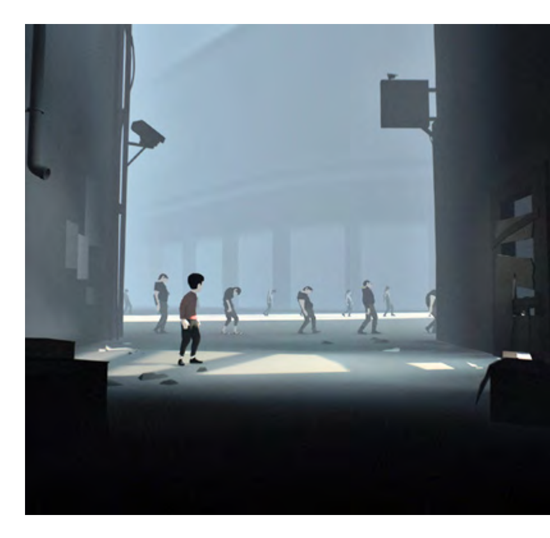
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



### Trials Rising

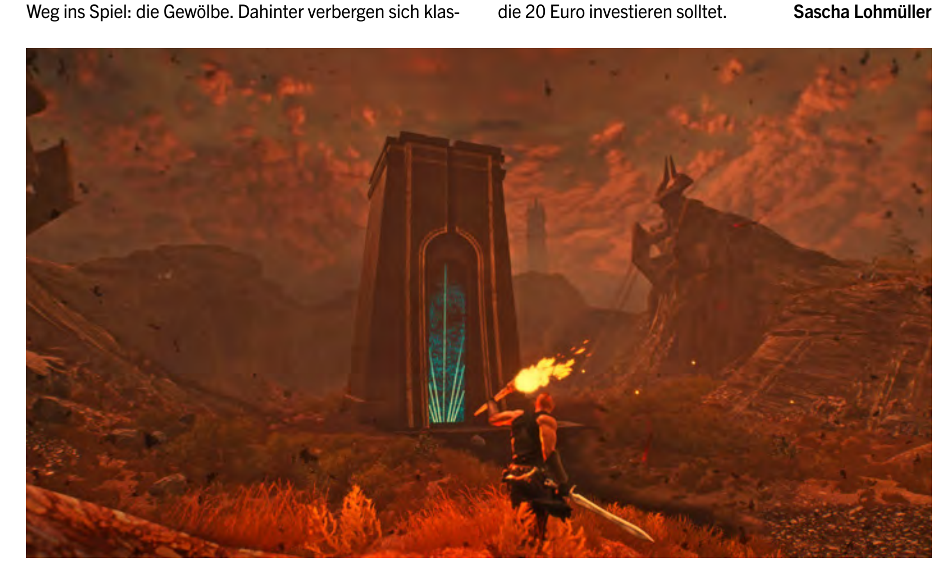
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



# **Conan Exiles:** Isle of Siptah

Für alle barbarischen Siedler da draußen gibt es neues Futter! Denn nach all den Gratis-Erweiterungen und DLCs, die die Hauptinsel um neue Gebiete, neue Features und neue Gebäudetypen erweiterten, erwartet euch in Isle of Siptah eine komplett neue Zone, abgetrennt von den bisher bekannten „Exiled Lands". Die namensgebende Insel unterscheidet sich von den Wüsten- und Dschungelgebieten des Hauptspiels durch dichte Wälder und Steppen, die eher an Europa oder Nordamerika erinnern, bietet aber auch sonnigere Gefilde mit Stränden. In der Mitte der Insel thront ein mysteriöser Turm, von dem zudem der Mahlstrom ausgeht: ein dunkler, dauerhafter Zyklon, der Leerenmonster beherbergt. Zudem gehen regelmäßig von dem Turm sogenannte „Magische Fluten" aus, die Monster und Menschen ausspucken – perfekt zum Farmen von neuen Sklaven oder Materialien. Zu guter Letzt findet auch noch ein neuer Dungeon-Typ seinen Weg ins Spiel: die Gewölbe. Dahinter verbergen sich klassische Dungeons in uralten Ruinen; Monster, fiese Fallen und verlockende Schätze inklusive. Ein paar neue Grafik-Sets, einen neuen Götter-Avatar, frische Rüstungen und Waffen gibt es natürlich ebenfalls, zudem können nun Nashörner als Reittiere genutzt werden – auch wenn das wohl besser ins Wüstensetting der Hauptinsel gepasst hätte. Das klingt auf dem Papier alles ganz cool, allerdings hapert es an einigen Stellen dann in der Praxis. Zum einen finde ich es schade, dass die Insel so völlig vom Hauptspiel getrennt ist – wäre es hier nicht schöner gewesen, gleich Schiffsreisen oder dergleichen mit einzubauen? Außerdem wirkt Siptah im Vergleich zu den Exiled Lands relativ leer. Allzu viel los ist bis auf die ständigen Stürme nämlich nicht. Zudem plagten diverse Bugs vor allem in den Anfangstagen den Siedler-Spaß, etwa nicht reagierende KI-Gegner und -Tiere oder Lags und Grafikfehler. Ein wenig Patchbedarf ist also noch angesagt, bevor ihr die 20 Euro investieren solltet. **Sascha Lohmüller**



## SO TESTEN WIR




**PC-Games-Award** Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.




**Editors'-Choice-Award** Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

**10, Meilensteine** | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

**9, Hervorragend** | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

**8, Sehr gut** | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

**7, Gut** | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

**6, Befriedigend** | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

**5, Ausreichend** | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

**1-4, Mangelhaft** | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.


MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd
LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd
VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd
JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd
WILLI | PCGH
Video-Nerd
PCGH
TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd
MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd
SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd
Folgt uns:
MMORE
WORLD OF WARCRAFT
MEGA-ERFOLG IM ENDGAME!
Raspberry Pi
Mini, Micro, Pico
PC Games
EXTENDED
FAR CRY 6
play5
RATCHET & CLANK
RIFT APART
LINUX
MAGAZIN
DELUG-DVD
Programmieren

# Spiele, die die Welt veränderten

Habt ihr euch einmal gefragt, wie euer Leben ohne Computer- und Videospiele aussehen würde? Wäre es das gleiche? Oder beeinflussen Games in irgendeiner Form euren Alltag? Wir haben uns genau diese Frage gestellt – und sind sogar noch einen Schritt weiter gegangen: Inwiefern haben Spiele gar die Welt verändert?

**Von:** Andreas Altenheimer, Bendikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ballern, hüpfen, rätseln: Wir mögen Videospiele, weil sie einfach Spaß machen. Doch darüber hinaus hat sich in den vergangenen 50 Jahren eine mächtige Industrie entwickelt, die weit über die schnöde Unterhaltung hinausgeht. Deshalb haben wir uns für diesen Report mal ausgiebig Gedanken gemacht: Wo hat unser liebstes Hobby seine eigenen Grenzen durchbrochen und Einfluss auf unseren sonstigen Alltag genommen?

**Tennis für Zwei**

Wir starten gleich voll durch und beginnen in den frühen 1970er-Jahren, in denen Computerspiele nur auf Oszillographen (Tennis for Two) oder Großrechnern (Spacewar) existierten. Erst mit der 1972 veröffentlichten Odyssey-Konsole von Magnavox konnte theoretisch jeder in die Welt der elektronischen Spiele einsteigen, gleichwohl die Fähigkeiten des Geräts extrem limitiert waren und das Produkt floppte. Aus diesem Grund nennen Historiker lieber Ataris Pong als Grundstein für den Einzug von Videospielen ins heimische Wohnzimmer – einfach, weil es ein gutes Stückchen ausgereifter war und beispielsweise elementare Features wie eine automatisch zählende Punkteanzeige besaß.

Die Kombination aus Odyssey und Pong veränderte allein deshalb die Welt, weil wir plötzlich Zugriff auf eine neue Form der Unterhaltung hatten. Dank eines kleinen Quadrates und zwei weißen Strichen haben sich Spiele einen festen Platz in unseren Herzen erkämpft – und das innerhalb eines halben Jahrhunderts!

**Wenn Spiele Spuren hinterlassen**

Ein weiterer Pionier, der die Welt jenseits der Spiele beeinflusste: Space Invader (1978) von japanischen Unternehmen Taitot. Zwar sorgte das simple Ballerprinzip für Skepsis und Vorurteile unter Nichtkennern des Mediums. Allerdings wurden auch diese zwangsläufig mit den pixeligen Alien-Gegnern konfrontiert, sobald die Macher von TV-Serien wie Danger Mouse (ab 1981) oder The Powers of Matthew Star (ab 1982) Anspielungen darauf machten.

Das Space Invaders Turnament von 1980 reifte gar zum ersten öffentlich zugänglichen E-Sport-Event, wobei wir dieses Thema zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aufgreifen. Das japanische Synthpop-Trio Yellow Magic Orchestra ließ sich für sein erstes Album unter anderem von den Soundeffekten des Spiels inspirieren. Und seit 1998 verewigt der Graffiti-Künstler Invader allerlei Straßenecken mit den Aliens, vornehmlich in seiner Heimatstadt Paris. Somit kann man mit Fug und Recht behaupten, dass Space Invaders auf der ganzen Welt Spuren hinterlassen hat.

Wo wir gerade beim Thema „Beeinflussung" sind: Der Musiker Labrinth gewann 2020 einen Emmy für den Song „All For Us", der zu den Highlights der ersten Staffel der Coming-of-Age TV-Serie Euphoria gehörte. In einem YouTube-Video schilderte er beiläufig, dass die Musik aus zahlreichen Schichten und Elementen bestehe – und unter anderem ein paar verzerrte Soundeffekte aus Mega Man beinhalte!

Natürlich gibt es viele Spiele, die sich Ideen und Themen aus berühmten Filmen leihen. Doch inzwischen passiert dies immer häufiger andersherum: Die BBC-Dokumentation „How Videogames Changed the World" mutmaßte beispielsweise, dass Nicolas Winding Refns Ac-



Weil Minecraft so schön simpel zu spielen ist und gleichzeitig viele Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung bietet, wird das Spiel inzwischen von manchen Lehrern im Unterricht eingesetzt. (Quelle: Mojang Studios / Medienagentur plassma)

Quelle: nupean pruprong, 123RF.com



Ein Hauptspiel, acht Addons und unzählige Patches: World of Warcraft ist auch 17 Jahre nach seinem Ur-Release quicklebendig und für viele Spieler ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens geworden.(Quelle: Blizzard Entertainment)

tion-Thriller Drive (2011) in puncto Stil und Story bei Rockstars Grand Theft Auto 3 (2001) abgekupfert habe. Ryan Lambie von der Webseite Den of Geek hingegen fiel auf, dass die triste Kulisse von Alfonso Cuaróns Children of Men (2006) stark jener aus dem Ego-Shooter Half-Life 2 (2004) ähnele oder die subtilen Texteinblendungen der modernen Sherlock-Serie (mit Benedict Cumberbatch und Martin Freeman) an Quantic Dreams Heavy Rain (2010) erinnere.

Noch deutlicher wird der Einfluss der Erfolgsserie Pokémon: Sie startete 1996 als Schwarz-Weiß-Rollenspiel auf dem Game Boy entwickelte und sich rasend schnell und weit über das Medium Videospiele hinaus. So war es für Kinder der letzten 20 Jahre ganz selbst verständlich, dass sie mit der zugehörigen Anime-Serie aufgewachsen sind.

**Abgetrennte Köpfe und Teenager in Pyjamas**

Damit hätten wir bereits ein paar Fälle abgehakt, in denen Spiele unsere Kultur beeinflusst haben. Allerdings ist es fraglich, inwiefern man hier von „weltverändernd" reden kann. Unser nächstes Thema geht deshalb einen Schritt weiter und zeigt, dass manche Spiele bereits Politiker und Juristen beschäftigten.

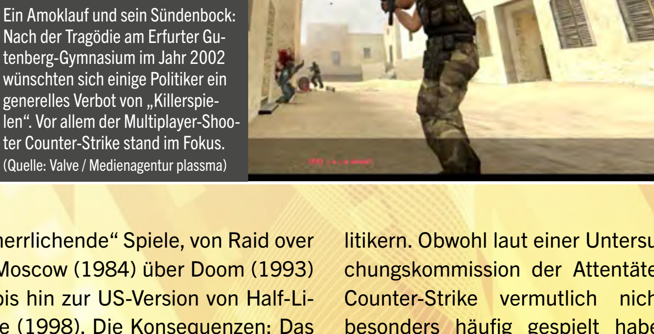
Videospiele führen ständig zu Debatten über eine angebliche Gewaltverherrlichung und eine damit zusammenhängende Verrohung unserer Kinder. In regelmäßigen Abständen wird die Frage gestellt: Schaden Ballerspiele der Empathie des Spielers? Darf man guten Gewissens auf menschenähnliche Figuren schießen? Und sollte man überhaupt Blut oder Splatter zeigen dürfen?

In den USA erreichte das Thema in den frühen 1990er-Jahren seinen Höhepunkt, als mit dem Beat 'em Up Mortal Kombat und dem FMV-Adventure Night Trap zwei besonders delikate Titel veröffentlicht wurden. Das eine war bekannt für seine brutal in Szene gesetzten Fatality Moves, das andere zeigte Gewaltszenen gegen junge Teenagerinnen. Weil man obendrein in beiden Fällen gefilmte Schauspieler zu sehen bekam, wirkten die Spiele für ihre Zeit ungewöhnlich real.

Angeführt von den Senatoren Herb Kohl und seinem damaligen Parteikollegen Joe Lieberman, kam es zu mehreren Anhörungen im US-Kongress, zu denen auch Vertreter von Nintendo und Sega eingeladen waren. Am Ende einigten sich die Parteien auf die Einführung des Entertainment Software Rating Boards (kurz ESRB genannt), das seit Juli 1994 jedes in Amerika verkaufte Spiel mit einer Altersklassifizierung kennzeichnet.

**Killerspiele unter Generalverdacht**

In Deutschland haben wir eine ähnliche Diskussion erlebt, die sich über einen viel längeren Zeitraum erstreckte. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) indiziert seit den 1980er-Jahren „gewaltverherrlichende" Spiele, von Raid over Moscow (1984) über Doom (1993) bis hin zur US-Version von Half-Life (1998). Die Konsequenzen: Das betroffene Spiel darf nicht mehr beworben und nur unter der Ladentheke an Erwachsene verkauft werden. In den genannten Beispielen wurden die Indizierungen indes längst rückgängig gemacht.



Ein Amoklauf und sein Sündenbock: Nach der Tragödie am Erfurter Gutenberg-Gymnasium im Jahr 2002 wünschten sich einige Politiker ein generelles Verbot von „Killerspielen". Vor allem der Multiplayer-Shooter Counter-Strike stand im Fokus. (Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

Nun hatte der Indizierungsprozess einen Haken: Er wirkte nach außen hin willkürlich, weil die Bundesprüfstelle nicht von alleine einschreiten durfte. Sie konnte ein Spiel erst prüfen, wenn es beispielsweise von einem Jugendamt eingereicht wurde.

Wohl aus diesem Grunde blieb der beliebte Taktik-Shooter Counter-Strike zunächst verschont, als die erste Version 1999 ihre Runden drehte. Die ursprüngliche Freeware-Mod rückte erst im März 2002 unfreiwillig ins Rampenlicht, als ein jugendlicher Amokläufer in einem Erfurter Gymnasium elf Lehrer, zwei Schüler und drei weitere Erwachsene tötete.

Genauer gesagt gerieten allgemein Ego-Shooter mehr denn je ins Kreuzfeuer von Presse und Politikern. Obwohl laut einer Untersuchungskommission der Attentäter Counter-Strike vermutlich nicht besonders häufig gespielt habe, wurde es aufgrund seiner Beliebtheit zum Sündenbock auserkoren.

Knapp einen Monat nach dem Attentat musste die Bundesprüfstelle eine Entscheidung über Counter-Strike fällen und suchte zur Überraschung vieler den Dialog mit der Spielergemeinde. Sie nahm unter anderem die Unterschriftensammlung einer Online-Petition entgegen, die von den Kollegen der Gamestar organisiert wurde und sich gegen eine Indizierung aussprach. Danach fällte die Bundesprüfstelle ihre vielleicht intelligenteste Entscheidung: Sie entschied sich GEGEN eine Indizierung, weil der taktische Anspruch ein Spielen ohne blindes Ballerverhalten ermögliche. Deshalb sah man den Ansatz der Jugendgefährdung als nicht ausreichend an, um das Spiel pauschal für Jugendliche unter 18 zu verbieten.

Gleichzeitig stellte man klar, dass jüngere Kinder vor Counter-Strike geschützt werden müssten. Weil die Bundesprüfstelle für



League of Legends ist gemeinsam mit Starcraft einer der wichtigsten Gründe für den Erfolg von E-Sport – insbesondere in Südkorea, wo die besten Spieler Millionenbeträge verdienen und in einem Großteil der Nation wie Stars behandelt werden. (Quelle: Riot Games / Gamespress)

Die pixeligen Aliens aus Space Invaders (1978) gab es nicht nur im Spiel zu sehen. Sie eroberten auch klammheimlich Serien, Filme und sogar die Straßen von Paris. (Quelle: Taito / Medienagentur plassma)

solch eine Feinabstimmung nicht zuständig war, kam es ähnlich wie in den USA zu einer Gesetzesänderung: Man änderte das komplette Jugendschutzgesetz und machte die Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die vorher eine reine Empfehlung war, gesetzlich bindend.

**Alles Glückssache**

Auch heute, also 19 Jahre später, stehen wir erneut vor der Frage: Was darf ein Spiel und wann sollte besser der Staat einschreiten? Diesmal sind es jedoch interessanterweise wir Spieler, die sich für eine strengere Regulierung aussprechen.

Der Stein des Anstoßes sind die Lootboxen, so wie sie seit Overwatch (2016) oder Star Wars: Battlefront 2 (2017) in aller Munde sind. Es ist bereits ein höchst strittiges Thema, dass man echtes Geld für virtuelle Objekte ausgeben soll. Bei den Lootboxen kommt noch der Glücksfaktor hinzu, weil man nicht weiß: Was bekomme ich überhaupt für mein Geld? Und spätestens, wenn diese Objekte dem Käufer spielerische Vorteile einbringen können, stellt sich die Frage: Wird hier insgeheim Glücksspiel betrieben?

Die belgische Regierung hat sich diesbezüglich bereits für ein „Ja!" entschieden und entsprechend ihre Gesetze geändert. In unserem Nachbarland sind Lootboxen in Spielen nur noch unter sehr strengen Auflagen erlaubt, wie beispielsweise eine klare Kennzeichnung der Chancen für die jeweiligen Inhalte oder, dass man mit den Objekten keine kompetitiven Vorteile im Online-Spiel erhalten darf.

Hier in Deutschland greift nach wie vor die Regel: So lange kein echtes Geld ausgezahlt wird, handelt es sich nicht um Glücksspiel. Schließlich sei der Reiz deutlich höher, wenn man auch tatsächlich Geld gewinnen könne. Doch macht das in unseren Augen keinen wirklichen Unterschied – für enthusiastische Spieler kann das Ergattern seltener Items ähnlich wertvoll sein wie das Auszahlen eines satten Gewinnbetrags.

Die Debatte ließe sich allgemein auf Free2Play-Spiele erweitern, die mit ihren kostenlosen Grundpaketen ködern und durch geschickt implementierte Mikrotransaktionen oder Werbe-Overkill letztlich dem Spieler viel mehr Kohle aus der Tasche ziehen als die Vollpreiskonkurrenz. Und weil Free2Play-Titel meist auf unser Suchtverhalten abzielen, springen wir nahtlos zum nächsten Genre, das eine ganze Subkultur schuf.

**Flucht in virtuelle Welten**

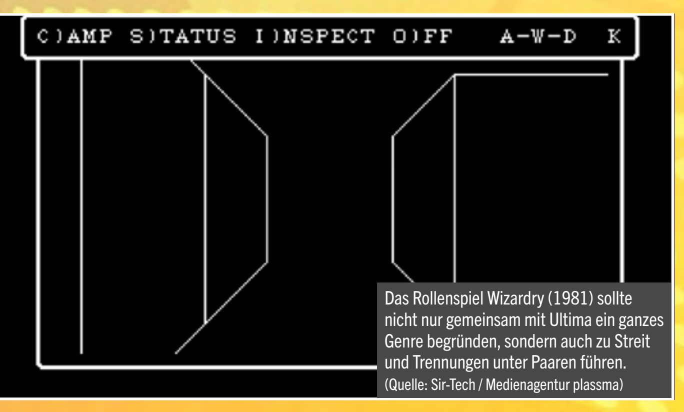
Die Rede ist natürlich von Rollenspielen: Bereits die Väter des Genres führten in den frühen 1980ern aufgrund ihrer zeitfressenden Natur zum einen oder anderen Ehestreit. Peter Molyneux, der kreative Kopf hinter Populous (1989), Theme Park (1994) und Dungeon Keeper (1997), erzählte beispielsweise in verschiedenen Interviews, er habe aufgrund seiner Wizardry-Sucht seine damalige Freundin verloren. Zudem habe er einmalig einen Trip von 150 Meilen in Kauf genommen, nur um einen Ersatz für seine defekte Originaldiskette zu ergattern!

Rollenspiele fressen demzufolge nicht nur unsere Zeit: Sie verschieben die Lebensprioritäten wie kaum ein anderes Genre. Und dieses „Problem" hat sich mit dem Einzug der MMORPGs noch einmal dramatisch verstärkt. Das gilt insbesondere für Blizzards World of Warcraft (2004), das das Beziehungsleben einiger Menschen gehörig durcheinandergebracht hat.

Während es die einen mit dem Zocken übertrieben haben und deshalb ähnlich wie im Fall von




Overwatch ist und bleibt ein brillanter Mulitplayer-Shooter, der jedoch leider einen starken Anteil zur Normalisierung der umstrittenen Lootbox-Mechanik geleistet hat. (Quelle: Blizzard / Medienagentur plassma)




Das Rollenspiel Wizardry (1981) sollte nicht nur gemeinsam mit Ultima ein ganzes Genre begründen, sondern auch zu Streit und Trennungen unter Paaren führen. (Quelle: Sir-Tech / Medienagentur plassma)

Quelle: nupean pruprong, 123RF.com

Wizardry mit Trennung oder gar Scheidung konfrontiert wurden, haben sich andere aufgrund des Online-Spiels erst kennengelernt und ein gemeinsames Leben aufgebaut. World of Warcraft hat schließlich nicht nur Menschen aus den verschiedensten Ecken der Welt zusammengeführt, sondern auch ein ungezwungenes, regelrecht spielerisches Kennenlernen ermöglicht.

Die Kehrseite der Medaille: Online-Rollenspiele haben uns erstmals vor Augen geführt, wie ein ernsthaftes Suchtverhalten jenseits von Glücksspielen und Casinos aussieht. Dies geht bis hin zum Verlust des Jobs, weil er/sie nicht vom Spielen ablassen konnte und zum reinen Stubenhocker versauerte.

In Japan werden die schlimmsten Fälle dieser Art als Hikikomori bezeichnet: Menschen, die sich bewusst aus der Gesellschaft zurückziehen und praktisch nur in ihren vier Wänden leben. Zwar wurde die Bezeichnung bereits 1998 angewandt, jedoch haben Online-Spiele zu einer signifikanten Verbreitung des Phänomens geführt. Natürlich sind Spiele wie World of Warcraft nicht direkt der Auslöser, aber sie dienen gepaart mit Erfolglosigkeit in der Schule beziehungsweise auf der Arbeit oder schwerwiegenden Depressionen als willkommene Realitätsflucht. Doch sind wir hier bei einem Thema angelangt, das aufgrund seiner Komplexität einen eigenen Artikel verdient.

**Sonderfall Südkorea**

In Südkorea nimmt das Problem der Online-Sucht noch einmal eine ganz andere Dimension ein: Hits wie Ragnarok Online (2002), Lineage 2 (2003) oder Blade & Soul (2012) betreffen hier eine ganze Nation. Es ist jedenfalls kein Geheimnis, dass die Koreaner beim Konsumieren von MMORPGs die absoluten Meister sind. Und leider betrifft dies auch die Kinder des Landes, die lieber in der Nacht zocken möchten, anstatt tagsüber fit zur Schule zu gehen.

Aus diesem Grund schritt 2011 die Regierung ein und beschloss eine ungewöhnliche Maßnahme: Man beschloss den sogenannten „Youth Protection Revision Act", auch bekannt als „Shutdown"- oder „Cinderella"-Gesetz. Es reguliert seither die Nutzung des Internets, weswegen der Zugang für Personen unter 16 Jahren zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens blockiert ist.

Auf der anderen Seite sind Spiele in Südkorea so populär, dass die bereits erwähnten E-Sport-Events mit traditionellen Sportarten wie zum Beispiel Fußball konkurrieren. Hierzulande kann der Laie kaum etwas damit anfangen, wenn sich professionelle Zocker in Starcraft (1998) oder League of Legends (2009) bekriegen. In Südkorea hingegen soll angeblich jeder fünfte Bewohner regelmäßig E-Sport-Veranstaltungen verfolgen, sei es live im Stadion oder über eine der zahlreichen TV-Übertragungen.

**Socialising in Zeiten von Social Distancing**

Wie wichtig und nützlich die Macht des Online-Spielens sein kann, beweist des Weiteren unsere aktuelle Umgebung in Zeiten von Corona. Man stelle sich



Es ist nur eine Theorie der Webseite Den of Geek, doch in der Tat erinnert die deprimierende Dystopie von Alfonso Cuaróns Science-Fiction-Film Children of Men von 2006 an die kargen Wohnbauten aus Half-Life 2 (2004). (Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

## STREITPUNKT: FRAUENBILDER IN SPIELEN

Wir haben Freunde und Kollegen befragt, inwiefern ihrer Meinung nach Spiele die Welt veränderten. Dabei fiel mehrfach Tomb Raider oder genauer gesagt der Name Lara Croft. Die virtuelle Archäologin war zwar beileibe nicht die erste weibliche Spielfigur (sagt uns jedenfalls eine freundliche Dame namens Samus Aran, während sie uns mit vorgehaltener Waffe bedroht), aber sie ist definitiv die erste, die unabhängig von Spielen bekannt geworden ist.

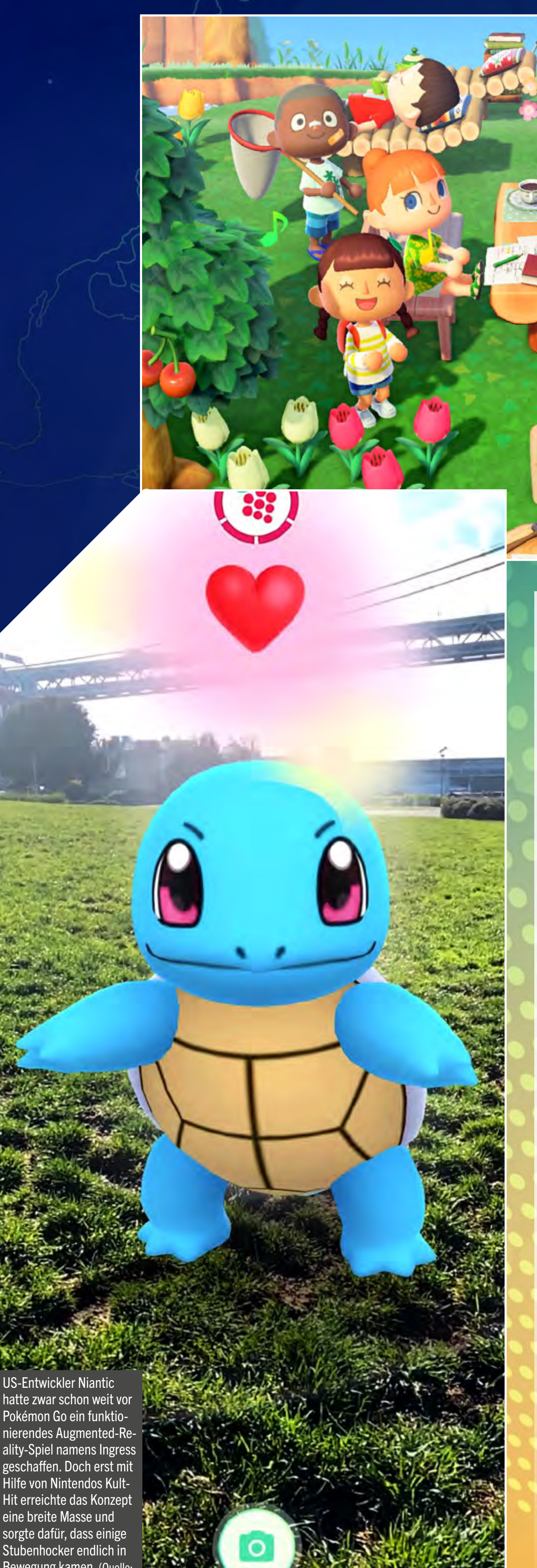
Dank des immensen Erfolgs der Serie schaffte es Lara sogar, dass ihr eigene Magazine gewidmet wurden. Auch seriöse Blätter wie Time oder Der Spiegel berichteten immer wieder über die Figur. Jedoch werden wir das Gefühl nicht los, dass Lara Crofts Präsenz auf lange Sicht das Gegenteil von dem erreichte, was ihr Schöpfer Toby Gard einst im Sinn hatte. Während er eigentlich eine taffe, selbstbewusste Frauenfigur etablieren wollte, wurde Lara letztlich als feuchter Männertraum vermarktet.

Auch darüber hinaus ist das Thema Sexismus in Videospielen immer noch ein großes Problem. Während andere Medien mehr und mehr gegen das stereotypische Frauenklischee ankämpfen, scheint die Spielebranche gefühlt ein Auffangbecken für frustrierte Incels zu sein. Die Anzeichen dafür sind jedenfalls da, wenn man sich die 2014 startende Gamergate-Debatte anschaut, die unnötigen Angriffe auf einen Transgender-Charakter in Baldur's Gate: Siege of Dragonspear (2016) verfolgt oder sich die Diskussionen über die immer noch oftmals aufreizend dargestellten weiblichen Videospielfiguren vor Augen hält.

Anders ausgedrückt: Letztlich haben es die Spieler selbst in der Hand, ob sie Naughty Dog für seine mutigen Frauenbilder in The Last of Us: Part 2 beschimpfen oder feiern. Wir wünschen uns jedenfalls eine Welt, in der Letzteres geschieht.




Obwohl sich Lara Croft seit dem Reboot Tomb Raider (2013) deutlich zugeknöpfter und weniger aufreizend zeigt, sind viele Videospiele immer noch von einem latenten Sexismus geplagt. (Quelle: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma)



Nintendos Animal Crossing: New Horizon hat nicht direkt die Welt verändert, aber einen wichtigen Beitrag zur Bekämpfung der Corona-Pandemie geleistet: Hier können sich Freunde und Bekannte zumindest virtuell besuchen, und das ganz ohne Ansteckungsgefahr. (Quelle: Nintendo / Gamespress)

US-Entwickler Niantic hatte zwar schon weit vor Pokémon Go ein funktionierendes Augmented-Reality-Spiel namens Ingress geschaffen. Doch erst mit Hilfe von Nintendos Kult-Hit erreichte das Konzept eine breite Masse und sorgte dafür, dass einige Stubenhocker endlich in Bewegung kamen. (Quelle: Nintendo / Gamespress)

einmal vor, die Pandemie hätte uns ohne unseren vorhandenen technischen Fortschritt erwischt: Das aufgezwungene Social Distancing wäre viel schwieriger umsetzbar gewesen, weil wir mangels Internet-Konferenzen oder Online-Treffen unser ganzes Sozialleben verloren hätten.

Deshalb stellte sich Nintendos Animal Crossing: New Horizons als echter Segen heraus, als es im März 2020 genau zum richtigen Zeitpunkt erschien und vielen eine gesunde Flucht aus dem Pandemie-Alltag ermöglichte. In dem Switch-Titel war es problemlos möglich, Freunde sowie Fremde auf ihren Inseln zu besuchen. Die demokratischen Politiker in den USA nutzten das Spiel gar für ihren Präsidentschaftswahlkampf, indem die progressive Alexandria Ocasio-Cortez fleißig andere Spieler aufsuchte und man extra für Joe Biden, mittlerweile Präsident der Vereinigten Staaten, eine eigene Insel errichtete.

Auch das berühmt-berüchtigte Fortnite hat seinen Teil dazu beigetragen, soziale Events auf einer komplett neuen Art und Weise zu erleben. Schon 2019 – und somit ein Jahr vor Beginn der Pandemie – organisierte DJ Marshmello ein Ingame-Konzert, dem über zehn Millionen Spieler beiwohnten. 2020 konnte Rapper Travis Scott den Erfolg wiederholen, während im März 2021 DJ Kaskade auflegen durfte.

Wir gehen zwar davon aus, dass dieser Trend nach Corona wieder abklingen wird und die Leute sich vermehrt auf klassischen Veranstaltungen, Partys sowie Konzerte treffen. Doch Spiele wie Fortnite und Animal Crossing haben zumindest eine interessante Alternative aufgezeigt.

**Videospiele als Fitnesstrainer und Lehrmeister**

Nun hört sich all das für Außenstehende sicherlich befremdlich und eher ungesund an, egal aus welchen Gründen man tagein, tagaus vor dem Bildschirm hockt. Doch zum Glück gibt es auch den passenden Gegenpol in Form von Tanz- und Bewegungsspielen.

Als Vorreiter dienten Musikspiele wie Dance Dance Revolution (ab 1998) oder Guitar Hero (ab 2005), in denen man aktiv auf einer Plastikgitarre schreddert oder die korrekten Schritte auf einer Plastikmatte tanzt – natürlich alles schön im Takt zur Musik. 2006 folgte mit der Wii-Konsole eine ganze Hardware, deren Spiele auf Bewegung ausgerichtet waren und weshalb wir dank Wii Sports plötzlich Tennis in unseren eigenen vier Wänden spielen konnten.

Heute sind es eher Augmented-Reality-Titel wie Pokémon Go (2016) oder VR-Spiele wie Audioshield (2016), die im wahrsten Sinne des Wortes Bewegung ins Spiel bringen – und letztlich eine neue, spaßige Form des Abnehmens etabliert haben.

Ein ganz anderer Fall, der fleißig über das Spielen hinaus genutzt wird, ist Minecraft (2009). Im Grunde handelt es sich hierbei um einen praktisch unendlich

Quelle: nupean pruprong, 123RF.com

großen Lego-Baukasten, in dem ihr Bauen könnt, bis der Arzt kommt. Kein anderes Spiel ermöglicht mit derart simplen Mitteln eine derart gewaltige Entfaltung eurer Kreativität. Und weil es obendrein ungemein beliebt unter Kindern ist, ist eine Nutzung im Schulbetrieb naheliegend.

Den Anfang machte die Viktor-Rydberg-Schule in Schweden, dem Heimatland von Minecraft-Erfinder Markus „Notch“ Persson. Sie führte Minecraft als offizielles Unterrichtsfach ein, um das Bauen virtueller Welten zu lehren. Und auch hierzulande können wir von Mathematik-Lehrern berichten, die das Spiel beispielsweise zur Veranschaulichung von geometrischen Figuren nutzen.

**Massenphänomen Videospiel**

Das letzte Kapitel unseres Reports ist ein auf den ersten Blick oberflächliches und doch ungemein positives: Wir haben bereits zu Beginn dieses Artikels angedeutet, dass Spiele im Vergleich zu anderen Medien wie Büchern, Musik oder Filmen noch vergleichsweise jung sind. Trotzdem haben sie sich rasend schnell von einer Nischenidee, mit der sich nur Geeks und Freaks beschäftigten, zu einem Massenphänomen entwickelt.

Eine solche Leistung hat natürlich kein einzelnes Spiel vollbracht. Vielmehr waren es mehrere Klassiker, die das Medium immer mehr Menschen zugänglich gemacht und somit ihr Leben bereichert haben. Pong, Space Invaders und Asteroids machten Videospiele für jedermann spielbar; Pac-Man, Super Mario Bros. und Sonic the Hedgehog addierten greifbare Videospielfiguren mit Charme, die eine ganze Lawine an Merchandising in Gang setzten. Das Atari VCS 2600 begann 1977 als beliebtes Trendprodukt und hätte beinahe sieben Jahre später eine vielversprechende Industrie zu Grabe getragen. Umso mächtiger erschien die Rolle des Nintendo Entertainment Systems, das Mitte der 80er-Jahre für eine spektakuläre Wiederauferstehung sorgte.

Als Nächstes erreichte die fabelhafte Game-Boy-Umsetzung von Tetris (1989) sämtliche Gesellschaftsschichten. Dank der einfachen Handhabung und des fesselnden Spielprinzips beschäftigten sich plötzlich gestandene Erwachsene mit Videospielen, die sie ansonsten niemals mit der Kneifzange angefasst hätten.

Vom ersten The Legend of Zelda (1986) bis zum siebten Final Fantasy (1997) wurde die Anzahl an Spielern, die sich stundenlang mit Videospielen beschäftigten, immer größer. Mit jeder weiteren PlayStation-Generation kauften immer mehr erwachsene Menschen eine Konsole – wohlgemerkt für sich selbst anstatt für ihre Kinder. Und dank Shadow of the Colossus (2005) fiel insgeheim die letzte Bastion der Kritiker, weil sie fortan Videospiele kaum mehr ihre Kunstfähigkeit absprechen konnten.

Schlussendlich haben Videospiele dank ihrer schnell voranschreitenden Akzeptanz noch etwas ganz Profanes bewerkstelligt: Arbeitsplätze! Egal, ob als Entwickler, Let’s Player, E-Sportler oder Journalist – inzwischen können Hunderttausende Menschen dank Videospielen arbeiten, Geld verdienen und sich ernähren. Und sofern sie nicht unter Missmanagement und dem Druck der Crunchtime leiden, haben sie in der Regel auch noch sehr viel Spaß dabei. ❑

## DEBUNKED

So manch einer wird sich bei der Thematik und den von uns gewählten Spielen wundern, wieso wir den einen oder anderen „offensichtlichen“ Fall vergessen haben. Gleichwohl ein solcher Report nie gefeit vor Lücken ist, so möchten wir zumindest auf ein paar sogenannte Urban Legends hinweisen: Die folgenden Spiele haben die Welt NICHT verändert – auch wenn manche es bis heute glauben.

Besonders berühmt ist die Anekdote rund um den Arcade-Klassiker Space Invaders (1978) und einer angeblichen Knappheit an 100-Yen-Münzen. Mutmaßlich sei der Baller-Hit derart beliebt gewesen, weshalb immer weniger Münzen im Umlauf waren. Die Regierung habe daraufhin die Produktion neuer Prägungen im Vergleich zu den vorhergehenden Jahren vervielfacht.

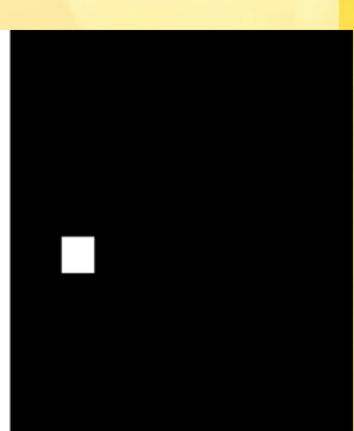
Auch wenn die Geschichte heute noch ausgegraben wird, ist ihr Wahrheitsgehalt zweifelhaft. Laut der offiziellen Prägungsstatistik von 100-Yen-Münzen gab es zwar tatsächlich von 1978 bis 1980 einen sichtbaren Anstieg, der jedoch zum einen deutlich geringer ausfiel als das, was die Anekdote behauptet. Und zum anderen war er schon einmal fünf Jahre vorher zu beobachten. Umso auffälliger ist der sehr starke Rückgang an neuen Prägungen ab 1982, was jedoch mit der Einführung der 500-Yen-Münze zusammenhing.

Die zweite Geschichte, die hierzulande ihre Runden drehte und sich definitiv als falsch herausstellte, betraf ebenfalls Japan. Legenden zu Folge war die Dragon-Quest-Serie bereits Ende der 1980er-Jahre so beliebt, dass die Regierung zur Veröffentlichung des vierten Teils einschreiten musste. Je nachdem, welcher Geschichte man glauben mag, habe man eigens einen Feiertag eingerichtet, weil sowohl Schüler als auch Arbeitnehmer sowieso nicht zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels zur Schule oder zur Arbeit gegangen wären. Anderen Quellen zufolge soll man Publisher Enix dazu gezwungen haben, die neuesten Serienteile nicht mehr an einem Arbeitstag beziehungsweise unter der Woche zu veröffentlichen.

Die Wahrheit ist jedoch viel simpler: In der Tat erschien Dragon Quest 4 am 11. Februar 1989 und somit an einem Samstag. Allerdings war dies eine firmeninterne und somit freiwillige Entscheidung seitens Enix, die nicht von der Regierung vorgeschrieben wurde.



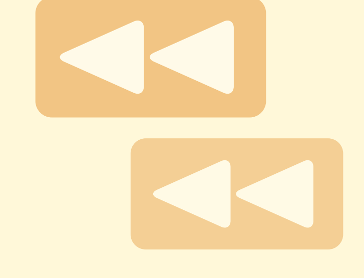
Der Legende nach war Dragon Quest 3 so erfolgreich und beliebt in Japan, dass die Nachfolger nicht mehr an einem Schultag erscheinen „durften“. (Quelle: Square-Enix / Medienagentur plasma)


Pong aus dem Jahr 1972: Kaum zu glauben, dass ein paar dicke Balken und ein Quadrat den Anstoß für eine komplett neue Form der heimischen Unterhaltung sorgen sollte. (Quelle: Magnavox / Medienagentur plasma)



Heute sieht das Skelett, das im ersten Mortal Kombat nach Sonyas Fatality Move übrigbleibt, eher lächerlich aus. Doch in den 1990er-Jahren sorgte die Gewaltdarstellung für eine einschneidende Gesetzesänderung in den USA. (Quelle: Midway games / Medienagentur plasma)

# re-play



## Spielspaß über den Release hinaus:

Wir kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Test durch Patches & DLCs weiterentwickelt haben, und werfen einen erneuten Blick darauf.

# Black Desert

**Genre:** Online-Rollenspiel
**Publisher:** Pearl Abyss
**Termin:** 03. März 2016
**Webseite:** www.blackdesertonline.com
**USK:** ab 16 Jahren

Fünf Jahre sind vergangen, seit Black Desert in Europa an den Start ging. Grund für uns, das koreanische MMORPG daraufhin abzutasten, ob sich der Einstieg oder eine Rückkehr derzeit lohnt.

**Von:** Alex Ney & Sascha Lohmüller

Black Desert heißt jetzt Black Desert Remastered – und auch sonst hat sich vieles verändert. Begann die Multiplayer-Sandbox 2015 in Korea mit gerade einmal acht Heldenklassen, so tummelt sich auf deren Schlachtfeldern heute ein Vielfaches davon. Und weil mehr Söldner natürlich mehr Platz zum Dienen brauchen, wurden mit der Zeit einige neue Regionen eingeführt. Allerdings bestand zum Release noch in anderen Bereichen Handlungsbedarf: Bei den Klassen etwa störte ein Gender-Lock, der Einstieg in das Onlinespiel stand synonym für „Grind", und der Perlenladen – der Echtgeld-Shop von BDO – kostete manchen Abenteurer das letzte Hemd. Um etwaige Verbesserungen ausloten zu können, haben wir uns sowohl einer seit Längerem bestehenden Dunkelklinge als auch eines neuen Charakters, einem Krieger, bedient. Während der Neuling sich mancher Vereinfachung erfreuen durfte, sah die erfahrenere Streiterin viel Altbekanntes.

**Black Desert-Replay: Noch schönere Heroen**

Wieso Black Desert der Stempel „Remastered" aufgedrückt wurde, erschließt sich in dem gewohnt facettenreichen Charaktereditor nur bedingt. Wie gehabt können wir damit den Helden oder die Heldin unserer Träume erstellen, indem wir etwa Lippen asymmetrisch verformen, die Handgröße und sogar den Handwinkel bestimmen oder auch die Länge sowie den Umfang der Gliedmaßen verändern. Das alles tun wir sinnvollerweise nun vor helleren Hintergründen – und erfreuen uns dabei nicht nur einer gegenüber 2016 sichtlich verbesserten Echtzeitbeleuchtung, sondern auch leicht überarbeiteter Charakteranimationen und -posen. Kaum geschraubt wurde hingegen an dem ursprünglich schon reichen Detailgrad der Helden; ingame haben die Modelle aber an Nuancen gewonnen. Besonders ins Auge gefallen sind uns die Aufwertungen im Bereich der Haupt- und Gesichtsbehaarung, die sich nun sprichwörtlich auf konstant hohem Niveau bewegt.



**Ein Klassen-El Dorado**

Pearl Abyss hat den Ruf nach nicht geschlechtsgebundenen Klassen insofern erhört, als dass manche Recken mit der Zeit gegengeschlechtliche Pendants erhalten haben. So entspricht die standesgemäß goldblonde Nova in etwa einem Krieger, sie schwingt anstelle eines Schwertes jedoch einen Morgenstern. Derweil hat die elfische Waldläuferin ihr männliches Gegenüber im edel gekleideten Schützen, und die kunterbunte Mystique folgt dem waffenlosen Pfad des Streiters – ein Straßenkämpfer in mittelschwerer Rüstung. Stand Mai umfasst die Heldenbibliothek insgesamt 22 Klassen, wovon mehrere bereits 2017 hinzukamen.

Der letzte Neuzugang, der Seher, ist ein altrömisch anmutender Magie-Kämpfer mit der Fähigkeit, die physikalischen Kräfte des Raums zu verbiegen. Darüber hinaus kann er



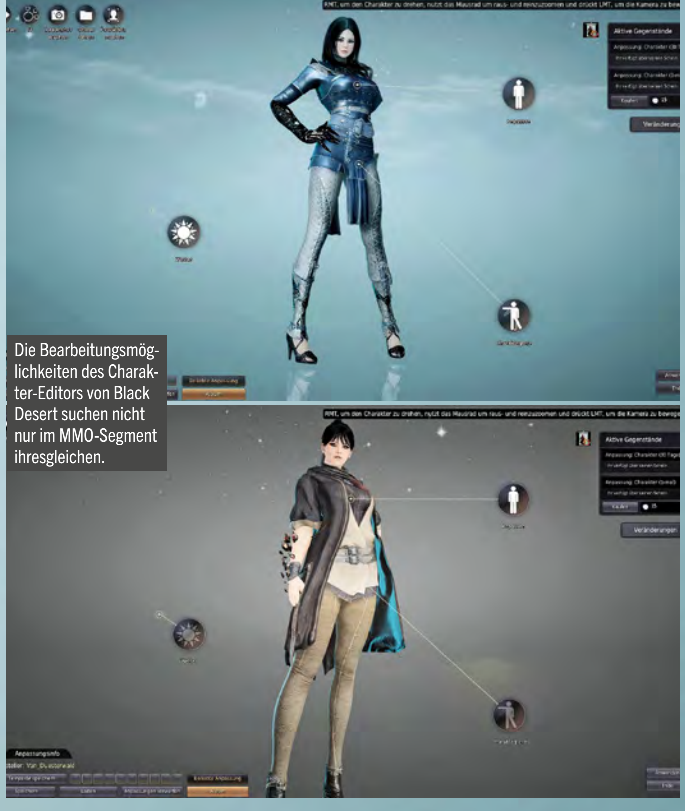
Die Dunkelklinge zählt in Black Desert zu den alteingesessenen Klassen. Ein männliches Pendant hat sie aber bis heute nicht.


Seit dem EU-Launch 2016 sind viele neue Klassen hinzugekommen. Hier seht ihr acht davon.

Gegner mit der beschworenen Faust Ators in den Boden rammen. Eine weitere, noch junge Heldenklasse hört auf den Namen Hasashin und schlägt mit einem Krummsäbel sowie einem mehrklingigen Dolch (Haladie) um sich. Zudem verfügt der mit Gesichtsketten behangene „Wüstenkämpfer“ über zerstörerische Sandmagie. Unter dem Strich lassen weder die Vielfalt noch die Kreativität der Charakterklassen zu wünschen übrig; inzwischen findet sich hier für jeden Spielstil das Richtige. Denn neben den mehr oder weniger geläufigen Klassen gibt es auch ein paar Exoten, die selbst kleinste Geschmacksnischen bedienen – darunter die mit einem Bumerang-ähnlichen Florang bewaffnete Shai.

**Leichterer Einstieg dank Olvia-Server**

Da nun mittels sehr vieler Klassen in den Streit zwischen Calpheon und Valencia eingegriffen werden kann, sind entsprechende Einstiegserleichterungen vonnöten – und seit März 2020 auch gegeben. Die Rede ist von dem für Einsteiger und Rückkehrer gedachten Olvia-Server, der 30 Tage lang 100 Prozent mehr Kampf- und 30 Prozent mehr Talent-Erfahrungspunkte gewährt. Zusätzlich ist auf dem Olvia-Server die Beuterate höher, jedoch finden dort keine Posten- oder Eroberungskriege statt. Als „zurückgekehrt“ gelten Spieler nach einer Abwesenheit von mindestens 30 Tagen. Unser neuer Krieger hat von dem Olvia-Server sehr stark profitiert: die 25. Charakterstufe hatte er zwar nicht im Nu erreicht, aber recht gemütlich innerhalb von etwa zehn Stunden. Dabei folgten wir vorrangig der Hauptgeschichte, die nie mehr als 20 Mob-Skalpe auf einmal einforderte und somit einem übermäßigen Grind-Gefühl vorbeugte.


Die Bearbeitungsmöglichkeiten des Charakter-Editors von Black Desert suchen nicht nur im MMO-Segment ihresgleichen.


„Der Schrecken vom Amazonas“ lässt sich bisweilen auch nahe der Stadt Heidel erleben.


Den mächtigen Schwerthieben eines Kriegers halten selbst schwere Rüstungen nicht lange stand.


Szenen wie diese lassen einen Moment lang vergessen, dass Black Desert in optischer Hinsicht nicht signifikant verbessert wurde.

Wenn die Dunkelklinge die Fähigkeit „Rad des Schicksals“ bemüht, hat es sich für die Gegner mit der Bodenhaftung erledigt.

Was uns den Einsteig außerdem erleichtert hat, war die in der frühen Spielphase fast verrückte Menge an Belohnungen. Tatsächlich fühlten wir uns bei jedem Login wie Goldmarie unter Frau Holles Zaubertor, zumal dann EP-Boosts, Aufwertungskristalle und Gebrauchsgegenstände nur so auf uns herabregneten. Dass Pearl Abyss mit solchen Belohnungstsunamis unser Gepäck zu sprengen versucht, ist angesichts käuflicher Inventarplätze allzu wahrscheinlich. Der Fairness halber muss aber erwähnt werden, dass unsere täglichen Logins zuweilen mit kleinen Gepäckerweiterungen honoriert wurden. Als wirklich leicht kann der Einstieg in Black Desert trotzdem nicht bezeichnet werden. Zwar wurden seit unserem letzten Besuch einige Menüoberflächen überarbeitet und übersichtlicher gestaltet; selbst der Inhalt einzelner Menüpunkte ist jetzt individuell anpassbar. Die Flut an Möglichkeiten ist und bleibt in Black Desert eingangs gleichwohl erschlagend.

**Von Aufwinden und Marktplätzen**

Seit 2016 herrscht innerhalb der Fantasysphären von Black Desert ein Kommen und Gehen – im Hinblick auf die Spielerzahlen sogar ein Kommen. Gut: Während unserer letzten Besuche erreichten nur wenige der Server überhaupt eine mittlere Auslastung, doch über die Jahre gesehen befindet sich das MMORPG im Aufschwung. Mit zuletzt etwa 20.000 anderen Spielern auf Steam fühlten wir uns niemals allein, wir wurden in Gilden eingeladen und haben vielen emsigen Arbeitern beim Tagewerk zugesehen. Dafür mussten die Entwickler einiges leisten: Neben regelmäßigen Quality-of-Life-Verbesserungen sind neue Begleiter hinzugekommen, die Esel mussten als Transportmittel den Pferden weichen. Auch wurden sinnige Änderungen bei den Quests, Klassen und Monstern vorgenommen sowie bestehende Gebiete erweitert. Im Zuge dessen kam unter anderem Pollys Wald (ein von diebischen Kobolden bevölkertes Gebiet westlich des Grána-Postens) dazu, während der Battle-Royale-Modus des Spiels, die Schattenarena, das Feld räumen musste.

Zu den einschneidendsten Änderungen seit Release zählt der 2019 eingeführte Zentralmarkt, dem NPC-Händler mit gemischten Gefühlen begegnen dürften. Denn bestimmte Gegenstände – insbesondere Rüstungen und Waffen – lassen sich nicht länger an Händler verkaufen, sondern müssen auf dem Marktplatz feilgeboten werden. Das ist an sich eine schicke Sache, hat aber zwei Haken. Erstens können wir nicht jederzeit auf den Zentralmarkt zugreifen, sondern müssen dazu einen Marktschreier aufsuchen, den es einzig und allein in großen Städten gibt. Und zweitens dürfen wir nicht einfach aus unserem Inventar heraus handeln, nein, wir müssen die zu verkaufenden Objekte vorher bei einem Lagerverwalter in unser Lager transferieren. Ob das wirklich sein muss? Wir für unseren Teil hätten uns da einen direkteren Weg gewünscht.

**Mehr Platz zum Spielen**

Wie schon kurz erwähnt, ist Black Deserts namenlose Spielwelt über die Jahre nennenswert gewachsen: So sind seit den Anfängen nicht weniger als sieben neue Gebiete hinzugekommen, einige davon waren aber schon beim Steam-Launch im Mai 2017 vorhanden. Die seither neu implementierten Regionen sind das elfische Kamasylvia und das karge Hochland von Drieghan. Kamasylvia liegt südlich der Stadt Calpheon, ist ungefähr so groß wie das gleichnamige Territorium, und beherbergt neben verschiedenen Wäldern eine weite Steppenlandschaft. Das hohe Greifvorkommen macht Kamasylvia übrigens zu einer guten Geldquelle, denn für Greifschnäbel lassen Händler einiges an Silber springen. Drieghan befindet sich östlich von Kamasylvia und gilt als Heimat der Zwerge und Riesen. Sie kontrastiert mit hohen Gebirgen, Sümpfen und einer geringen Fauna, hat ungeachtet dessen aber viele Ressourcen für hochstufige Charaktere zu bieten. Und wer dort das blutrote Drachenweibchen Garmoth erlegt, der hat eine kleine Chance, von dem Weltboss ein niedliches Babydrachen-Pet spendiert zu bekommen.

Mittlerweile misst Black Deserts Spielwelt annähernd 400.000 Quadratkilometer, doch dabei will es Pearl Abyss nicht belassen. Noch Ende des Jahres wird in Südkorea ein winterliches Gebiet namens „Snowlands“ erscheinen, eine weitere Region („Land of the Demons“) ist in Vorbereitung. Ob auch Europäer in den Genuss dieser Erweiterungen kommen werden, steht noch nicht fest. Etwas Hoffnung macht hier eine kürzlich von Executive Producer Kim Jae Hee getroffene Aussage, nach der Europa eine der wichtigsten Serviceregionen des Onlinespiels sei. Warten wir es also ab.


Gegen eine solche Schneide kann ein einzelner Banditenkrieger nichts ausrichten – mehrere allerdings auch nicht.



Die eigenen vier Wände bieten in Black Desert zahlreiche Vorteile: Eine davon ist die erholsame Wirkung eines Bettes.

**Schöne neue Welt?**
Aber was hat es nun eigentlich mit diesem Remastered-Etikett auf sich? Ganz einfach: Die gesamte Spielwelt von Black Desert ist akustisch wie optisch überarbeitet worden – und das angeblich so drastisch, dass der Remastered-Modus in den Grafikoptionen nur für High-End-PCs empfohlen wird. In der Tat hat die optische Präsentation im direkten Vergleich zu 2016 ordentlich zugelegt. Allerdings kommt der größte Teil des neuen Looks allein durch die Effekte zustande. Zu loben wären hier die glanzvolle Beleuchtung, das deutliche Mehr an Partikeln, die realistisch wirkende Schärfentiefe sowie der volumetrische Nebel, der wirklich viel Atmosphäre schafft. Unterschiede bei der Vegetation wie auch bei den Texturen sind dagegen mit der Lupe zu suchen, und so überrascht es wenig, dass eine Kombination aus einer halbwegs aktuellen Hexa-Core-CPU und einer GeForce GTX 1070 locker 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm bringt – im Remastered-Modus, auf höchster Qualitätsstufe und in belebten Gebieten. Eine GeForce GTX 970 brachte es während unserer Tests auf immerhin 55 Bilder pro Sekunde, wenn wir dafür auch alle anderen Spieler nach Hause schicken mussten. Somit bleibt zu sagen, dass Black Desert Remastered unseren Augen zwar schmeichelte, doch von einem „High-End-Modus“ hätten wir uns einiges mehr erwartet.

**Lohnt es sich 2021 noch?**
Wer sich schon länger mit dem Gedanken trägt, in das beliebte koreanische MMO reinzuschnuppern, für den könnte der Zeitpunkt kaum günstiger sein. Trotz entschlackter Bedienoberflächen ist es wohlgemerkt immer noch nicht einfach, das Dickicht an Möglichkeiten zu durchblicken. Denn in Black Desert reiht sich Icon an Icon und Quest an Quest, es gilt, in Posten zu investieren und bei der Arbeitsaufsicht Tagelöhner anzuheuern. Aber: Mit all diesen Dingen können wir uns nach und nach beschäftigen; es steht uns frei, erst einmal dem Hauptfaden zu folgen und abseits des Weges den ein oder anderen Grind einzulegen. Für Veteranen außer Dienst lohnt sich eine Rückkehr vor allem dann, wenn sie dem Spiel vor 2020 den Rücken gekehrt haben. Denn neben einer (wenngleich sparsamen) optischen Aufwertung warten viele neue Klassen und Regionen für „Highs“ – auch in der Zukunft. So soll dieses Jahr unter anderem ein Koop-Dungeon in der offenen Welt platziert werden, das Herausforderungen für drei bis fünf Spieler bietet. Und damit dürfte bei Black Desert die Langeweile wohl auch weiterhin außen vor bleiben. ❑

Der Baumodus mag nicht mit Die Sims 4 mithalten können, bietet aber reichlich Möglichkeiten zur wohnlichen Gestaltung.



Für ein regelmäßiges Einkommen investieren wir unter anderem in Bauernhöfe und rekrutieren bei der Arbeitsaufsicht Tagelöhner.

Die Talente eines Kriegers gehen gefühlt ins Unendliche, jedoch sind viele davon passiver Natur.

## IMMER NOCH UNVERSCHÄMT: DER PERLENLADEN

Wie schon zu den Anfängen von Black Desert bietet der Perlenladen reichlich Gelegenheit dazu, überschüssiges Echtgeld zu verbrennen. Wer etwa seine maximale Traglast um 300 LT erhöhen will, der muss dafür umgerechnet 28 Euro berappen. Oder wie wäre es mit dem „Weiße Bengalkatze“-Premiumset? Es enthält einen Helm, ein Oberteil, Schuhe sowie eine Sekundär- und eine Erweckungswaffe – zu einem Preis von gut 34 Euro (die reale Erweckung inbegriffen). Es geht allerdings noch ein Stückchen teurer, zum Beispiel mit einem extravaganten Picknickset für beinahe 54 Euro, das recht symbolisch mit einer Butlerin daherkommt.
Dahingegen ist das Basisspiel mit gegenwärtig 10 Euro billiger geworden, während die Bundle-Preise erhöht wurden. Das Master Bundle (ehemals Traveller's Package) schlägt jetzt mit 20 Euro zu Buche, das Legendary Bundle (Explorer's Package) ist für rund 80 Euro zu haben.



# DIE POST-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

## Vorworte

Neulich hat der Mann eines befreundeten Paars mir gesagt, dass die Technik entscheidend sei. Was bedeutet das? Natürlich, dass seine Freundin (aus Liebe) lügt. Wie unwichtig Technik bei Spielen sein kann, daran erinnerte mich kürzlich mein selbst gemachter Hit/Shit-Detektor. Er heißt Luke, und ich bin sein Vater. Sohnemann (9) durfte VR-Spiele und Diablo 3 antesten. Er fand beides cool. Gezockt wird seither aber nur das Rollenspiel. Filius springt sekündlich auf, schreit Dinge wie „Mein neuer Brustpanzer ist ein Stygischer Harnisch des Großmeisters mit Schutz 137!" und macht dabei lustige Bodybuilderposen. Die grandiose Sammelsuchtspirale schlägt nach Minuten zu. Sogar bei einem Spieler, für den Diablo 3 uralt wirken muss, weil beide 2012 geboren wurden – sogar fast auf den Tag genau. Q.E.D.: Gameplay schlägt Technik, VR setzt sich nicht durch. Mir fiel indes auf, welches Problem ich bei RPGs habe: Mein Dämonenjäger trägt aktuell eine legendäre Krone als Helm. Blöd, dass er damit aussieht wie Prinzessin Lillifee. In solchen Momenten pfeife ich auf Hardcore-Roleplaying und streife lieber eine Kackmütze mit Rüstungsschutz Minus 137 über. Und ihr?

**Harald Fränkel**

## Festgedübeltes Toupet (#1)

*Sehr geehrter Herr Fränkel,*
*auf Ihre Aufforderung hin, mehr zu spielerelevanten Themen zu schreiben, habe ich eine Gegenfrage: Warum sollen wir Ihnen noch schreiben? Sie sind laut eigener Aussage kein netter Kerl. Kann sein, glaub ich gern, denn auf dem Foto der Leserbriefseiten gucken Sie wie Kane, der Anführer der Bruderschaft von NOD, wenn man sich den Bierschaumfänger und das Restfell an der durchgewachsenen Kniescheibe wegdenkt. […] Jede Form der Kritik – auch konstruktive –, egal ob an Ihrer Person oder an der Arbeit der Redakteure, perlt ab und zeigt, wie gleichgültig scheinbar dies der ganzen Mannschaft ist. […] Wie tief wurde bei Ihnen in den Kopf gebohrt, als das Toupet festgedübelt wurde? Es gibt keinen Grund, Ihnen zu schreiben, denn es macht keinen Sinn. Ihr Verständnis des Wortes „liebevoll" erschließt sich mir ohnehin nicht, denn die Grundlage dieses Wortes – genauso wie es bei gutem Humor der Fall ist – ist es, daran zu denken, dass hinter allen Mails, auf die man antwortet, ein Mensch mit Gefühlen steckt. [.…] Offensichtlich ist das an Ihnen vorbei gegangen. Falls Sie sich fragen, ob ich Respekt vor Ihnen habe, weil ich auf die gleiche Art schreibe, wie Sie es in der PC Games tun: So wie Sie sich geben, sind Sie mir vollkommen unsympathisch. Das heißt, ich empfinde rein gar nichts, denn es ist mir egal. Die Leserbriefseiten sind mit Rossis Abgang in Würde gestorben und man hätte gut daran getan, sie nicht wiederzubeleben! PS: Die PC Games werde ich trotzdem nicht abbestellen. […]*

*Thomas Pusch*

Dann muss ich wohl noch mehr Gas geben.

## Bugwaren

**Betrifft: Test zu Total War – Rome Remastered (Forumskommentar: https://bit.ly/3umkWTX)**

*Sagt mal ernsthaft: Ihr habt da nur reingeschaut und null gezockt oder? Das Spiel hat dieselben Bugs, die schon im Original nicht beseitigt wurden. Mehrere Einheiten positionieren oder gruppieren geht so gut wie nicht. Schiffe, die Neutralen oder Flotten begegnen, werden so lange blockiert, bis die KI sich freiwillig wegbewegt usw. Die haben neue Grafik und ein paar liegen gebliebene Ideen ins neue Spiel gepackt und es rausgehauen. Genau wie bei 'nem aufgewärmten Napoleon. Bin absolut enttäuscht.*

*Nickadabei*

Gerne erweitere ich im Rahmen meines Bildungsauftrags deinen Horizont: Geschmäcker sind verschieden. Nehmen wir die Kannibalen des Korowai-Stammes in West-Neuguinea: Die würden einen aufgewärmten Napoleon feiern.

## Du Gesäß!

*Hallo Harald Fränkel,*
*vorweg sei gesagt, dass ich verunsichert war, als ich hörte, wer die Nachfolge von RR antritt. Aber selbstverständlich hat jeder eine zweite Chance verdient. Vielleicht sind meine Erinnerungen […] auch ein wenig getrübt, was die Leserbriefe der PC Action betrifft. Trotzdem empfinde ich Worte wie „Alder", „digga Bro"` und „Du-Arsch" auf Leserbriefseiten fehl am Platz. […] Rainer Rosshirt hätte dergleichen eleganter formuliert. Um nicht falsch verstanden zu werden: Das soll weder eine Forderung […] darstellen, ihn zurückzuholen, noch sollte versucht werden, Rossi 2.0 zu kreieren. […] Wahrscheinlich war es bloß eine Frage der Zeit, bis oben beschriebene Begriffe mit der jüngeren Generation Eingang in den Sprachgebrauch und nun auch in „meiner" Zeitschrift finden. […]*

*Ein Gruß aus Thüringen*
*Silvio*

Die unglücklich aussehende Buchstabenfolge aus D, u, A, r, s, c und h entstand zufällig, weil mein Kater über die Tastatur gelaufen ist – ich dachte, das hätte sich aus dem Kontext erschlossen. Egal, du kannst dich freuen, lieber Silvio: So was passiert nie mehr, weil der Kater zwischenzeitlich eingeschläfert wurde; nicht wegen seiner frevelhaften Tat, sondern krankheitsbedingt. Jetzt mache ich mir nur noch Sorgen wegen unseres neuen Lektors, weil er alle unsere Texte überarbeitet und an Tourette leidet. Hodenkobold!

## Pfui!!!

*Die Beiträge von Rainer Rosshirt fand ich bissig und witzig. Sie waren ein Highlight. Die Beiträge von Harald Fränkel finde ich ordinär und schmutzig. Dass diese Texte gedruckt und verteilt werden, zeigt, dass die PC Games tief gesunken ist. Ich werde mein Abo kündigen. Pfui!!!*

*Ursula Biermann*

Ich verstehe Sie absolut! Ich habe nämlich eine ähnliche Erfahrung mit Netflix gemacht. Das Angebot war top – bis die den Schmutzfilm „Fucking Berlin“ ins Programm genommen haben. Da musste ich natürlich das Abo kündigen, weil ich den nicht anschauen will. In dem Film geht's um eine Studentin, die sich quer durch die ganze Hauptstadt bumst. Pfui!!!

## Fehlerteufel

*Sehr geehrter Herr,*
*sehr geehrte Dame,*
*mir sind zwei Dinge aufgefallen:*
*1. In Ihrem Spezial zu Richard Garriott wird so oft von teil zwei gesprochen. Noch mal als Erinnernung: Das ist ein Grammatikfehler. Ordinalzahlen sind keine Kardinalzahlen. Richtig heißt es: die erste Halbzeit, die zweite Figur.*

*2. Ihr Redakteur kratzt in seinem Artikel zu Can't Drive This hart an der Grenze zur Lächerlichkeit. Noch nicht mal Frau Baerbock geht mit ihren Freundinnen und Freunden ins Kino. Vielleicht wollen Sie aber auch einfach nur den Lesefluß der Leser trockenlegen? Dazu würde passen, daß in dieser Ausgabe so viele Dativ-, Setzer- und Layoutfehler stecken, daß ich sie gar nicht alle aufzählen kann. Was ist da los?*
*Alles Gute*
*Matthias Hartz*

Was da los ist, ist offensichtlich: Uns fehlt eindeutig ein Lektor mit Ihren überragenden Fähigkeiten. Wir können uns nur den einen billigen mit Tourette-Syndrom leisten.

## Deutliche Worte

*Und schon wieder lügen Medien verbreiten.*
*Sven*

Äh … was? Also wenn ich mir Ihre Mail anschaue, habe ich nur zwei mögliche Erklärungen: Entweder Sie sind einer dieser patridiotischen Biodeutschen aus Sachsen, die nur RechtSSchreibung können – oder Sie haben einen Schlaganfall. Ich tippe auf Vermutung 1.

## Hammerartikel

*Hi Katha und Christian,*
*was habt ihr denn gegen Sachsen? Ich habe sehr geschmunzelt, als ich euren Artikel zu It Takes Two in Ausgabe 05/21 gelesen habe. Auf Seite 38 habt ihr folgendes geschrieben: „May hat dafür einen lebendigen Hammerkopf, mit dem sich Sachsen zerdeppern lassen.“ Ich weiß ja, dass Franken und Sachsen nicht die besten Freunde sind, aber so was hätte ich nicht von euch gedacht.*
*Sven Pietsch*

Der Sachse über dir hat angefangen!

## Resi (#1)



Sieh einmal, hier steht er, pfui, der Struwwelpeter! An den Händen beiden ließ er sich nicht schneiden seine Nägel fast ein Jahr.

**Betrifft: Test zu Resident Evil – Village (Forumskommentar: https://bit.ly/3hXkQj3)**

*„Was da wohl hintersteckt?“ Soll das etwa Deutsch sein? Ich rate dem Autor dringend, einen Rhetorikkurs zu besuchen.[…]*
*Hawkytonk*

Wir melden ihn beim Kollegen Matthias Hartz an … ach nö, besser doch nicht.

## Resi (#2)

*8 / 10 ^^ Lol, ihr gebt auch jeden Game mit ein paar Schießeisen Minimum eine 8. Wichtig ist nur, dass schön geballert wird. Gähn. […]*
*Melorien*

Ach bitte, hältst du uns wirklich für so oberflächlich? Die 8 gab's natürlich nicht wegen der Action, sondern weil Lady Dimitrescu riesige Brüste hat.

## Resi (#3)

*Eine Zeitschrift, die Cyberpunk eine 10/10 PC gibt, kann ich bei keinem Test mehr wirklich ernst nehmen, und das solltet ihr auch nicht!*
*Dacarter2116*

Keine Sorge, wir haben unsere Tests noch nie ernst genommen, wir wissen nämlich, wie sie entstehen, weil wir dabei sind.

## Resi (#4)

*Resident Evil war schon immer eine Gratwanderung zwischen toll, total Banane und miserabel. Aber wieso bei all diesen Makeln, Fehlern, strunzdoofer Story etc. eine 8/10? Beim Lesen des Tests dachte ich erst an eine 5 oder 6. Das Rating hat mich überrascht.*
*Fraggie0815*

Rewe verlangt für eine Kinderüberraschung 79 Cent, unsere kriegst du im Internet kostenlos, also brav sein, sonst geht's husch, husch auf die stille Treppe, kleiner Mann!

## Festgedübeltes Toupet (#2)

*Sehr geehrter Herr Fränkel,*
*ich möchte mich für die Formulierung mit dem „tief bohren“ und dem „festgedübelten Toupet“ entschuldigen, die ich in meiner letzten E-Mail geschrieben habe. Die Formulierung war unangebracht. Meine Meinung musste ich trotzdem mal „geigen“. Der Rest der E-Mail bleibt davon unberührt und spiegelt mein derzeitiges Empfinden wieder. Ich habe mir seit Ihrem ersten Auftreten als Leserbriefmensch alle Mühe gegeben, mit Ihrem Stil warm zu werden. Gelungen ist es mir bisher nicht. […]*
*Thomas Pusch*

Oh, Sie noch mal, willkommen zurück, Herr Pusch! Ich fasse zusammen: Sie empfinden es laut Ihrem ersten Schreiben unsinnig, mir zu schreiben und schreiben dann besagtes erstes Schreiben und nur drei Tage später ein zweites Schreiben, sodass Sie insgesamt 549 Wörter an jemanden geschrieben haben, der Ihnen egal ist. Originelle Aktion. Selbst ausgedacht?

## #tschö!

**Betrifft: Die neuen Leserbriefseiten (Forumskommentar: https://bit.ly/3uFBRRT)**

*Die neue „Leserbrief-Rubrik“ lässt einen mit dem Gefühl zurück, dass die Community in keiner Form ernst genommen wird. Dieser Humor, den Harald Fränkel versucht rüberzubringen, wirkt auf mich zwanghaft, unglücklich und lässt jedwedes Niveau vermissen. […] Vielleicht ist es bei mir soweit, dass nicht mehr der Zielgruppe angehöre, aber ein Magazin, welches seine Leser so verhöhnt und teilweise beleidigend abspeist (durch den Kakao ziehen ist etwas anderes – das braucht Witz und Niveau –, das hat Rossi gemacht), ist einfach nichts, was ich im Briefkasten haben möchte. […] Ich wünsche euch für die Zukunft viel Erfolg auf dem schwierigen Markt der Print-Magazine, aber mich hat die PC Games verloren.*
*Acidjena*

Den Vorwurf, ich würde unsere hochgeschätzten Leser nicht ernst nehmen, weise ich scharf zurück! Dich möchte ich zum Beispiel mit einer guten Nachricht trösten, die sich aus den vorangegangen Zuschriften ergibt: Thomas Pusch mag mich nicht, Silvio mag mich nicht, Ursula Biermann mag mich nicht und du magst mich nicht – jetzt fehlen euch laut § 56 BGB nur noch drei Personen, dann könnt ihr einen eingetragenen Verein gründen.

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:**
redaktion@pcgames.de
**ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:**
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

# Ausgabe 07/2011

**Von:** Arlene Dames & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

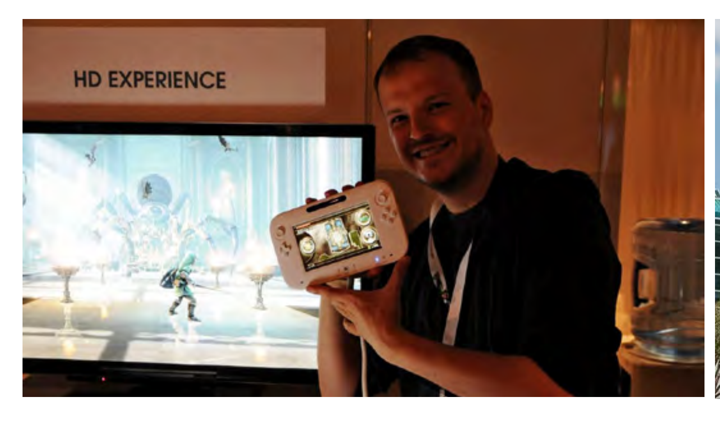



▶ Die PC Games 07/11 hat sich besonders mit allem beschäftigt, was rund um die E3 in der Welt der Spiele passiert ist.

## E3 2011 – Die Mega-Spielemesse steht im Fokus der Ausgabe

### Was waren damals die brandheißen Titel der E3?

Vor zehn Jahren sah die Welt noch ganz anders aus. Das merkt man besonders, wenn man sehnsüchtig in den Seiten der damaligen Ausgabe zur Electronic Enterainment Expo blättert. Fast schon fremd kommt es einem vor, wenn man die Bilder unserer Redakteure vor Ort betrachtet. Denn wie schon 2020 wird auch dieses Jahr wieder keine analoge E3 stattfinden. Mit den Infos zu allen Neuheiten werden wir nur über Livestreams versorgt. Da kommt richtige Nostalgie und eventuell sogar ein bisschen Wehmut auf, wenn man sich mit den früheren Veranstaltungen beschäftigt. Aber was war denn 2011 auf der Messe eigentlich aktuell? Titel wie Call of Duty: Modern Warfare 3, Metro: Last Light, Darksiders 2 und Hitman: Absolution standen unter anderem im Fokus des Hefts. Und um sich nochmal richtig alt zu fühlen, kann man sich vor Augen führen, dass zu der Zeit Far Cry 3 gerade vorgestellt wurde, während wir mittlerweile bereits den Release von Teil 6 erwarten. Außerdem kamen die ersten Informationen zu Nintendos Konsole Wii U auf, die als spannend und innovativ eingeschätzt wurden. Wir wissen ja, was daraus geworden ist. Insgesamt zeigte sich unser Redaktions-Team nach seinem Besuch auf der E3 zwar glücklich, aber etwas enttäuscht aufgrund fehlender Highlights und Überraschungen. Wie das Ganze nun ein Jahrzehnt später abläuft, werden wir bald erfahren dürfen.







## Starcraft 2

### Reinschnuppern in das Add-on Hearts of the Swarm

Die Titelseite der PCGames 07/11 zierte Starcraft 2 von Blizzard Entertainment, zu dem mit Heart of the Swarm 2013 ein großes Add-on erschien. Wir haben es zwei Jahre vor Release im Rahmen einer Vorschau exklusiv beim Entwickler vor Ort anspielen können. Als zweiter Teil der Trilogie und Erweiterung des Basisspiels Wings of Liberty konzentriert sich Heart of The Swarm auf die Geschichte der Zerg und bietet eine vollwertige, eigenständige Kampagne. Wir schlüpfen in die Rolle der Protagonistan Sarah Kerrigan, während wir zuvor noch als Rebellenführer James Raynor unterwegs waren. Über eine Millionen Kopien des Add-ons wurden in den ersten zwei Tagen nach Launch verkauft. Damit konnte sich Heart of the Swarm bestverkauftes PC-Spiel im ersten Quartal 2013 nennen. Der dritte und finale Teil Legacy of the Void wurde dann 2015 von Blizzard veröffentlicht. Selbst heute noch hat der Echtzeitstrategie-Klassiker große Relevanz bei Spielern. Im Online-Multiplayer-Modus wird Starcraft weiterhin ordentlich gesuchtet und hat als herausragender




Vetreter seines Genres große Bedeutsamkeit erlangt. Einen angestammten Platz als beliebte ESport-Disziplin konnte sich Starcraft ebenfalls sichern.

# Duke Nukem Forever: Ein schon totgeglaubtes Spiel erlebt doch noch die Geburt

## Nach einer schier endlosen Entwicklungsphase erblickt der Ego-Shooter endlich das Licht der Welt

„Es ist arschkicking time" – und das nach langen 14 Jahren, in denen Fans des ikonischen Action-Helden Duke Nukem auf einen neuen Teil der Reihe warten mussten. Obwohl der Begriff „warten" diesem Zustand wohl nicht ganz gerecht wird, denn nicht nur wurde die Veröffentlichung seit der ersten Ankündigung auf der E3 im Jahr 1997 immer wieder verschoben, zwischenzeitlich wurde das Projekt sogar vollständig eingestampft. In diesem Sinne kann man also wohl eher von Hoffnungen und Gebeten reden, statt von Geduld. Als Nachfolger von Duke Nukem 3D erschien Duke Nukem Forever letztendlich am 10. Juni 2011 für PC, Playstation 3 und XBox 360. Aber was konnten wir nach dieser Odyssey überhaupt noch an Qualität erwarten? Die Antwort darauf: dürftige Mengen. Grafisch und technisch wirkte das Spiel schon damals wie ein Relikt aus vergangener Zeit. Auf Grund seiner Geschichte dürfte das zwar niemanden verwundert haben, trotzdem trug dieser Umstand maßgeblich dazu bei, dass der Titel ordentlich floppte.






# Download statt Packung? Eine ungewisse Zukunft

## Die ersten Schritte hin zum Standard des Spiele-Downloads wurden kritisch beäugt

In unserer Ausgabe aus dem Jahr 2011 wurde die damals noch sehr neue Möglichkeit, ein Spiel in Form eines Codes für einen Download zu erwerben, statt es an der Ladentheke einzusacken, reflektiert. Es stand die Frage im Raum, ob das Aufkommen des Download-Handels nur ein Randphänomen bleiben könnte. Unsere Autoren haben da aber eine ganz richtige Einschätzung getroffen, indem sie dem digitalen Kauf eine potenziell wachsende Bedeutung zugesprochen haben. Unter anderem wurden Vorteile wie Kostenersparnis, Chancen für Indie-Games und mehr Platz im Regal genannt. Trotzdem ist auch von Vorbehalten auf Seiten der Käufer gegenüber der neuen Variante die Rede. Circa 80 % der PC-Games-Leser geben zu der Zeit an, Spiele hauptsächlich boxed zu kaufen. Ein Leser schrieb: „Für mich kommt ein Spiel nur mit Verpackung plus Datenträger infrage. Spiele, bei denen es das nicht gibt, werden nicht gekauft und komplett ignoriert". Ob diese Person noch heute diese Meinung vertritt? Immerhin sind Download-Plattformen wie Steam mittlerweile zum Standard geworden.




# Far Cry 3: Vorfreude auf die Perle der Spiele-Reihe

## Einer der großen Titel, die 2011 auf der E3 vorgestellt wurden, war Far Cry 3.

Die Far-Cry-Reihe hatte einen eher seltsamen Start. Vom Mutanten-Shooter an bis zu dem was wir heute kennen, ist viel Zeit vergangen. Doch Far Cry 3 ist als Wendepunkt der Serie bekannt. Die allseits beliebte Ubisoft-Formel war zu dieser Zeit noch unverbraucht und der dritte Teil der Serie hat mit seinem abenteuerlichen Setting, einem verrückten und vielschichtigen Antagonisten und einem extrem guten Gunplay die Spielerschaft überzeugen können. Far Cry 4 und Far Cry 5 haben versucht dieses Gefühl von damals einzufangen, doch konnten leider nie in die Fußstapfen ihres Vorgängers treten. Heute, zehn Jahre später, steht wieder einmal ein neuer Teil vor der Tür und möchte die Spieler so wie der Urgroßvater schon damals mit einer neuen wunderschönen und frischen Spielwelt, einem ikonischen Bösewicht und abgefahren Spielelementen überzeugen. Egal ob er es schaffen wird, Far Cry 3 und der Bösewicht Vaas werden uns immer als die letzte ungetrübte Perle der Serie im Gedächtnis bleiben. Damals konnte das Spiel in den ersten zwei Jahren knapp zehn Millionen Exemplare verkaufen. Und selbst heute noch lohnt es sich, das Spiel wieder zu starten, um die Geschichte um Jason Brody und seinen Höllentrip im Tropenparadies nochmal zu erleben. Außerdem sind wir gespannt, wie weit sich die Serie in den nächsten Jahren weitereintwickeln wird und inwiefern Far Cry 3 immer noch in all den Spielen wiederzuerkennen ist, oder ob sich die Serie irgendwann von ihrem damaligen Höhepunkt abkapseln kann.




Ein LeetDesk Pro in Leet Orange mit allem Zubehör. durch den PC-Halter ist auch ein Betrieb von drei Monitoren kein Problem.

# **Leet**Desk

Sinnvolle Erweiterung für das heimische Arbeits- und Zockerzimmer oder sündhaft teurer Schnickschnack, den keiner braucht? Wir haben den elektrisch höhenverstellbaren Gaming-Tisch von LeetDesk einem Langzeittest unterzogen und berichten euch von unseren Erfahrungen mit dem Büromöbel.

**Von:** Wolfgang Fischer

Wer Zuhause viel Zeit vor dem PC verbringt – egal ob nun beruflich im Home-Office oder zum Zocken – wird sich über kurz oder lang mit den Themen Komfort, Praktikabilität und Gesundheit im Hinblick auf das heimische Setup auseinandersetzen (müssen). Denn je mehr Stunden man vor dem PC verbringt, desto größer ist die körperliche Belastung. Ein guter Bürostuhl oder Gaming-Seat ist da fast schon Pflicht. Noch besser ist es, einen ergonomischen Schreibtisch zu haben, der zudem das Arbeiten/Zocken im Stehen ermöglicht und euch nicht dazu verdammt, lange Zeit am Stück zu sitzen. Solche höhenverstellbaren Gaming-Tische erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, sind in der Regel aber nicht günstig. Einfache (nicht-elektrische) Gaming-Tische, die sich in der Höhe verstellen lassen, gibt es schon für weniger als 200 Euro, während man für High-End-Geräte einen annähernd vierstelligen Betrag auf den Tisch legen muss. Wir haben uns gefragt: Lohnt sich die Anschaffung eines solchen Produkts und wie viel Geld muss man bereit sein, dafür auszugeben? Wir haben uns daher einen LeetDesk-Gaming-Tisch im Rahmen eines Langzeittests ausführlich angeschaut. Dieses Produkt stammt vom gleichnamigen noch recht jungen deutsche Start-up-Unternehmen LeetDesk, das sich auf die Herstellung von hochwertigen, elektrisch höhenverstellbaren Gaming-Tischen spezialisiert hat.

Alles beginnt mit dem LeetDesk-Konfigurator auf der Homepage der Firma, der euch dabei hilft, herauszufinden, welcher Gaming-Tisch für euch der richtige ist. Zur Wahl stehen zwei Größen: 140x70 cm und die 50 Euro teurere Variante mit 160x80 cm. Für welchen der beiden verfügbaren Stile (Classic oder Pro) ihr euch entscheidet, ist Geschmackssache und wirkt sich nicht auf den Gesamtpreis aus. Die Pro-Variante bietet eine 15 cm tiefe Aussparung, die euch erlaubt, näher an den Tisch zu rücken. Den LeetDesk gibt es in vier Farbvarianten (schwarz, orange, rot und weiß), wobei der Unterschied nur bei der Farbgebung des Tischaußenbandes sichtbar ist.

Alle farblichen Varianten kosten das Gleiche. Einen großen finanziellen Unterschied gibt es hingegen bei der Wahl der (in beiden Optionen) schwarzen Tischoberfläche. Hier könnt ihr einen sogenannten Ghost-Touch-Belag wählen. Das ist eine hochwertige, nicht reflektierende Oberfläche, auf der ihr auch mit schwitzigen Händen keine bleibenden Fingerabdrücke hinterlasst. Das ist ein cooles Feature, schlägt aber mit 100 Euro Aufpreis zu Buche. In der günstigsten Variante mit 140x70 cm Größe und Standardoberfläche kostet der LeetDesk 549,95 Euro. Die größere Version mit Ghost-Touch-Belag kostet nicht ganz 700 Euro. Zusätzlich dazu bietet euch LeetDesk drei nützliche Erweiterungen: einen unter dem Tisch montierbaren PC-Halter (54,95 Euro), einen Kabelkanal (49,95 Euro) und eine Monitorhalterung (44,95 Euro). In der absoluten Top-Ausstattung mit allem Drum und Dran kostet der Leet Desk also knapp 850 Euro. Wer mehr als eine Monitorhalterung für einen Dual- oder Triple-Screen-Betrieb braucht, muss natürlich noch mehr ausgeben. Alles in allem schon ein sehr stolzer Preis. Wir


Ein LeetDesk Pro (Farbe: Crosshair Red) in der Top-Ausstattung mit PC-Halter, Kabelkanal und Monitorhalterung.


Unser fertiges Setup. Die Verkabelung ist noch nicht optimiert.


Für den in der Breite variablen PC-Halter gibt es keine Vorborhungen. Die Montage ist dementsprechend kompliziert, wenn ihr keinen Akkubohrer zur Hand habt.

haben für unseren Test einen LeetDesk in der genannten Top-Ausstattung mit allen Extras gewählt.

**Der Aufbau: Handwerker vor!**

Der Leet Desk (mit allen Zusatzoptionen) kam bei uns in vier Kisten an, die Tischplatte separat auf einer Palette. Die Verpackung war zweckgemäß und hinterließ nicht mehr Verpackungsmüll als nötig. Alle gelieferten Teile waren absolut hochwertig verarbeitet und sorgten so für einen sehr guten Ersteindruck. Der Aufbau, der in einer mehrseitigen Anleitung erklärt wird (gibt's auch als Download auf der LeetDesk-Homepage), erscheint auf den ersten Blick nicht wahnsinnig kompliziert, hat aber seine Tücken, wenn man nicht mit handwerklichem Geschick gesegnet ist. Zudem sind manche Schritte nicht optimal in der Anleitung erklärt oder stimmen nicht immer ganz mit dem realen Teilen überein, die man vor sich hat. Auf Nachfrage hat uns der Hersteller darüber informiert, dass man an einer neuen, überarbeiteten Fassung der Anleitung arbeitet. Positiv: Die benötigten Bohrungen auf der Unterseite der Tischplatte waren alle vorhanden und an der richtigen Stelle. Die Herstelleraussage, dass zusätzlich zu den Hilfsmitteln im Lieferumfang nur ein Kreuzschlitzschraubenzieher benötigt wird, ist daher grundsätzlich richtig. Ohne einen Akkuschrauber hätten wir aber dennoch verzweifelt. Wie lange der Aufbau dauert, hängt ein wenig von eurem handwerklichen Geschick ab. Die vom Hersteller angegebenen 30 bis 60 Minuten halten wir für etwas zu optimistisch, länger als zwei Stunden solltet ihr aber auch dann nicht benötigten, wenn ihr noch das optionale Zubehör (PC-Halter, Monitorhalterung und Kabelkanal) aufbauen müsst.

Apropos Zubehör: Die Monitorhalterung ist zwar eine sinnvolle Erweiterung, aber auch diejenige, auf die ihr bei knapper Kasse am ehesten verzichten könnt. Der Kabelkanal hingegen ist ein Pflichtkauf, weil sich dadurch ein drohendes Kabelgewirr vermeiden lässt. Das Einzige, was ihr dann beachten müsst, ist die ausreichende Kabellänge der Steckerleiste, die ihr im Kanal verstecken wollt.

Der einstellbare PC-Halter (max. Höhe 50 cm, max. Breite 25 cm und max. Tiefe 60 cm) stellt grundsätzlich eine sehr sinnige Zusatzinvestition dar. Bevor ihr diesen kauft, müsst ihr aber sehr gut ausmessen, ob euer Tower da auch wirklich Platz findet. Bei unserem Test-Setup war das Gehäuse um einen Zentimeter höher als die Halterung dies zulässt. Darüber hinaus befindet sich der Ein- und Ausschalter auf unserem Gerät auf der Oberseite, wodurch wir sogar zwei bis drei Zentimeter mehr Spiel nach oben gebraucht hätten. Findige Handwerker finden dafür bestimmt eine Lösung, allzu viel Platz nach unten hat man aber nicht, sonst würde der PC-Halter bei der niedrigsten Tischeinstellung den Boden berühren. Weil die Breite des PC-Halters variabel ist, gibt es zudem keine Vorbohrungen für dessen Installation. Wer versucht die Schrauben für dieses Teil nur mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher in die Tischplatte zu drehen, ist zum Scheitern verurteilt. Uns ist das jedenfalls nicht gelungen.

Habt ihr den Aufbau hinter euch gebracht, benötigt ihr Hilfe beim Umdrehen des LeetDesk, denn das gute Stück ist ganz schön schwer. Optisch macht das fertige Büromöbel dank der durchgehend hochwertigen Verarbeitung richtig was her. Das von uns zum Test gewählte Farbschema (Crosshair Red) sieht richtig edel aus. Die elektrische Höheneinstellung funktioniert dank zweier synchron arbeitender Motoren in den Tischbeinen völlig problemlos und ist auch recht geräuscharm. Die minimale Höhe der Tischplatte beträgt ca. 64 cm, die maximale Höhe (welche in wenigen Sekunden erreicht wird) liegt bei 1,28 m. Selbst großgewachsene Menschen können so im Stehen problemlos und komfortabel arbeiten/zocken. Eine Memory-Funktion mit drei programmierbaren Einstellungen sorgt dafür, dass ihr euch die optimalen Einstellungen für eure Bedürfnisse nicht merken müsst. Die Ersteinrichtung des Geräts ist problemlos und während des gesamten Tests funktionierte der LeetDesk stets einwandfrei. ❑



Die vier Farbvarianten (Shadowblack, Leet Orange, Crosshair Red und Flashbang White) im Überblick.

## WOLFGANG MEINT

**„Mehr als eine teure Spielerei – der LeetDesk ist in jedem Fall den hohen Anschaffungspreis wert!“**

Braucht man einen elektrisch höherverstellbaren Schreibtisch für knapp 850 Euro? Hätte man mich das vor diesem Test gefragt, dann wäre meine Antwort wohl definitiv „Nein“ gewesen. Nachdem ich mehrere Wochen mit dem LeetDesk gelebt/gearbeitet/gezockt habe, würde ich ihn aber nicht mehr hergeben wollen und das ist wohl die wichtigste Erkenntnis aus diesem Langzeittest. Das Arbeiten/Zocken im Sitzen und im Stehen damit ist bequem und sehr komfortabel, auch weil das Hoch- und Runterfahren des Schreibtischs schnell, leise und problemlos funktioniert. Und es muss auch nicht unbedingt die Top-Variante mit Edeloberfläche und allem Schnickschnack sein. Wer nur einen Monitor und den PC auf dem Tisch stehen hat, kommt auch mit der kleinen Variante für 549,95 Euro bestimmt sehr gut zurecht. Das ist immer noch viel Kohle für einen Schreibtisch, das durchdachte, gut verarbeitete und sehr hübsche Büromöbel von LeetDesk ist aber in jedem Fall sein Geld wert.

# Die PC-Games-Referenz-PCs

## CPU

**Hersteller/Modell:** Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
**Kerne/Taktung:** ......... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
**Preis:** ........................................170 Euro

**ALTERNATIVE**

Der neue Intel Core i5-11400F ist ein wenig schneller, kostet aber 190 Euro. Der AMD Ryzen 3600 ist wiederum etwas schwächer und kostet ebenfalls 190 Euro – dafür lässt er sich aber selbst mit einem Einsteigermainboard etwas übertakten, wobei wir dann zu einem besseren CPU-Kühler raten.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ..... EVGA GeForce GTX 1650 Super SC Ultra
**Chip-/Speicherbandbreite:** ... 1530 MHz (Boost 1728 MHz) / ............................................ 192 GB/s
**Speicher/Preis:** ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 310 Euro

**ALTERNATIVE**

Der Preis unseres Vorschlags ist im Vergleich zu den Vormonaten und zu Alternativen ein wahres Schnäppchen – im Herbst 2020 kostete sie allerdings nur 170 Euro. Die merkbar schlechtere GTX 1650 (non-Super) kostet ab 270 Euro, stärkere Karten weit über 400 Euro.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ............. ASRock H470M-HDV/M.2
**Format/Sockel (Chipsatz):** ....... µATX/Intel 1200 (H470)
**Steckplätze/Preis:** ........ 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ............... 2xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 75 Euro

**ALTERNATIVE**

Wer einen Intel-Prozessor der 11. Generation einbauen will, nimmt lieber ein neueres Mainboard wie das Gigabyte B560M DS3H (90 Euro). Viel Ausstattung für den Preis von 70 Euro bietet zum Beispiel das MSI B450M Mortar Max, wenn man zu einer Ryzen-CPU greifen will.

## RAM

**Hersteller/Modell:** ......................Crucial Ballistix
**Kapazität/Standard:** .........16GB (2x8GB) / DDR4-3000
**Timings/Preis:** ..................CL15-16-16 / 70 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** ......... Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) / ..........................Seagate BarraCuda Compute
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 480 GB / 1000 GB
**Preis SSD/HDD:** ......................50 Euro / 35 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** ... Fractal Design Focus G, 2 Lüfter (120mm) ................vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 38,0 cm, ..............CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 45 Euro
**Netzteil/Preis:** ....... Thermaltake TR2 S 500 Watt, 50 Euro




Der gewählte Arbeitsspeicher war zu Redaktionsschluss trotz hohem Takt vergleichsweise günstig. Für die CPU wäre es auch in Ordnung, wenn der Takt nur 2666 MHz beträgt. Was die Zusammenstellung der Laufwerke angeht, ist je nach Bedarf natürlich auch eine SSD mit 1000GB und zugunsten dessen der Verzicht auf die Festplatte eine Option.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 805 Euro)




*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.485 Euro)

## CPU

**Hersteller/Modell:** ................. AMD Ryzen 5 5600X
**Kerne/Taktung:** ........ 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
**Preis:** .................................... 285 Euro

**ALTERNATIVE**

Der AMD-Prozessor ist in Spielen auch den stärksten Intel-CPUs ebenbürtig und lässt sich übertakten. Bei Intel bekommt man aber für 270 Euro den ebenfalls übertaktbaren Core i7-10700KF, der zudem 8 Kerne und 16 Threads bietet. Der neuere, nicht übertaktbare Core i7-11700F kostet 320 Euro.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ......... Gigabyte GeForce RTX 2060 OC 6G
**Chip-/Speicherbandbreite:** .. 1365 MHz (Boost 1755 MHz) / ........................................... 336 GB/s
**Speicher/Preis:** .... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 600 Euro

**ALTERNATIVE**

Die RTX 2060 hat beim Preis wieder angezogen. Trotzdem sind Alternativen noch viel teuer, nämlich ab 720 Euro (Nvidia RTX 3060) oder gar 900 Euro (AMD RX 6700 XT) – allerdings sind diese beiden Grafikkarten auch etwa 25 respektive 75 Prozent schneller.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ........... Asus TUF Gaming B550-Plus
**Format/Sockel (Chipsatz):** ............ ATX (AMD B550)
**Steckplätze/Preis:** ........ 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ........................ 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, .............. 1x M.2 PCIe 4.0, 1x M.2 PCIe 3.0 / 135 Euro

**ALTERNATIVE**

Ab etwa 110 Euro gibt es viel Auswahl, was den empfehlenswerten B550-Chipsatz angeht, zum Beispiel auch das MSI MPG B550 Gaming Plus. Bei Intel ist der moderne Übertakter-Chipsatz Z590 teurer – den Einstieg bildet das Gigabyte Z590M für 140 Euro.

## RAM

**Hersteller/Modell:** ................... Patriot Viper Steel
**Kapazität/Standard:** ........ 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
**Timings/Preis:** ................. CL16-18-18 / 160 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** ......... Samsung SSD 870 QVO (SATA) / ............................... Toshiba P300 Desktop
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 1000 GB / 2000 GB
**Preis SSD/HDD:** ...................... 90 Euro / 50 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** .......... Sharkoon M25-W, 3 Lüfter (120mm) ................ vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 40,0 cm ................ CPU-Kühlerhöhe bis 16,7 cm; Preis: 65 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** ......... Arctic Freezer 34 eSports DUO ...................... (15,7cm hoch, 2 Lüfter), 40 Euro
**Netzteil/Preis:** ...... be quiet! System Power 9 CM 600 Watt ............................... (teilmodular), 65 Euro

Der PC bietet eine ausgewogene Ausstattung, mit der man auch gut moderat übertakten kann. Wer beim Takt mehr rauskitzeln will, gibt für Mainboard und Kühler mehr aus. Umgekehrt können Nicht-Übertakter natürlich sparen. 70 Euro lassen sich auch sparen, indem man beim RAM 16GB nimmt, was noch eine ganze Weile reichen wird.




*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.230 Euro)

Der High-End-PC bietet auch eine der Leistung angemessene Ausstattung. Puristen, denen es nur um das Preis-Leistungs-Verhältnis geht, können natürlich auf die Übertaktung verzichten und somit bei Mainboard, Kühlung und Gehäuse deutlich weniger ausgeben. Auch bei der SSD ist eine SATA-SSD kaum ein Nachteil, was die Ladezeiten von Games angeht.

## CPU

**Hersteller/Modell:** ................. AMD Ryzen 7 5800X
**Kerne/Taktung:** ........ 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
**Preis:** .................................... 390 Euro

**ALTERNATIVE**

Die AMD-CPU bietet eine Top-Spieleleistung und hat für viele Jahre auch genügend Kerne. Wer ein wenig sparen will, verliert mit einem Ryzen 5 5600X oder einem der Core i7-Modelle aber nur wenig Gamingpower. Ein Intel Core i9 lohnt sich im Vergleich allerdings nicht.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ........ Sapphire Pulse Radeon RX 6700 XT
**Chip-/Speicherbandbreite:** ... 2321 MHz (Boost 2581 MHz) / ........................................... 384 GB/s
**Speicher/Preis:** .. 12 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 900 Euro

**ALTERNATIVE**

Die AMD RX 6700 XT-Serie gibt es immer wieder mal für 800 bis 900 Euro, was angesichts der Preisschraube, die sich seit letztem Herbst dreht, sogar relativ günstig ist. Die nur 10 Prozent schnellere Nvidia RTX 3070 kostet ab 1300 Euro, die langsamere RTX 3060 Ti ebenfalls.

## RAM

**Hersteller/Modell:** .................... G.Skill RipJaws V
**Kapazität/Standard:** ........ 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
**Timings/Preis:** ................. CL18-22-22 / 170 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** ... Seagate FireCuda 520 (M.2, PCIe 4.0)/ ................................. Western Digital Blue
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 1000 GB / 4000 GB
**Preis SSD/HDD:** ..................... 170 Euro / 80 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** ........... Phanteks Enthoo Pro, 2 Lüfter ................. (je 1x 200mm und 140mm) vorverbaut; ............................ Grafikkarten bis 34,7 cm, ........... CPU-Kühler bis 19,3 cm Höhe, Preis: 100 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** ....... SilentiumPC Navis EVO ARGB 280 .................... (All-in-One-Wasserkühler), 90 Euro
**Netzteil/Preis:** ................ Seasonic Focus GX 650W ........................... (vollmodular), Preis: 90 Euro



## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ...................... Gigabyte B550 Aorus Master
**Format/Sockel (Chipsatz):** .................... ATX/AMD AM4 (X570)
**Steckplätze/Preis:** ...... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, ......................... 2x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 (PCIe 4.0) / 240 Euro

**ALTERNATIVE**

Wer nicht oder nur wenig übertakten will, nimmt ein Modell aus der Preisklasse um etwa 140 Euro wie das MSI X570X-A Pro (150 Euro). Bei Intel sind für Übertakter mit Ambitionen zum Beispiel das MSI MPG Z590 Gaming Force (290 Euro) oder Asus ROG Strix Z590-A Gaming (250 Euro) zu nennen.

## Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Seit einige Monaten nennen wir Preise, ohne die Grafikkarte einzurechnen. Denn die Grafikkartenpreise sind seit Herbst 2020 enorm angestiegen – Gründe sind eine sehr hohe Nachfrage und Produktionsengpässe. Hinzu kommt, dass die beiden neuen Modelle von Nvidia, die GeForce RTX 3070 Ti und 3080 Ti, erst nach Redaktionsschluss auf den Markt kamen.

# HIGH-END-GAMING-PC
## Captiva R61-103

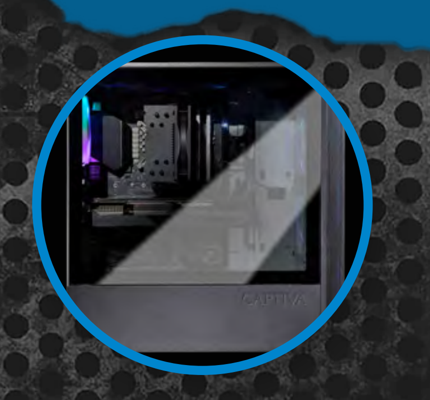
„Genieße jeden Spielzug!“

**CAPTIVA KAMPFPREIS:**
**€ 1.999,-**
inkl. MwSt.

- **SSD:** 1 TB
- **Arbeitsspeicher:** 16 GB
- **Grafikkarte:** Radeon RX 6700 XT 12GB GDDR6
- **Prozessor:** AMD Ryzen 7 5800X





Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

# Im nächsten Heft*

Vorschau

## Humankind



Wenn das nächste Heft erscheint, dauert es noch anderthalb Monate bis Release – Zeit also für ein paar neue Infos zur 4X-Hoffnung.

Vorschau

## New World



Amazon Games' Online-Rollenspiel nähert sich (hoffentlich) der Veröffentlichung. Wir werfen einen erneuten Blick auf den Titel.

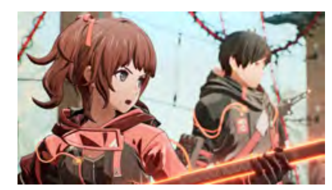
Test

**Chivalry 2** | Bereits Anfang Juni hauen sich Ritter wieder die Köppe ein – wir prügeln mit.



Test

**Scarlet Nexus** | Das JRPG aus dem Hause Bandai Namco erscheit ebenfalls schon im Juni.



Test

**TESO: Blackwood** | Wenn ihr dies hier lest, ist das neue Add-on bereits live. Der Test folgt.



Vorschau

**Dying Light 2** | Endlich bekam die Zombiehatz ein Release-Datum, wir hoffen auf neue Infos.



## PC Games 08/21 erscheint am 21. Juli!

Vorab-Infos ab 17. Juli auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Christian Müller, Rainer Rosenbusch

**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktionsleiter/CvD** Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Paul Albert, Andreas Altenheimer, Arlene Dames, Richard Engel, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Monika Himmelsbach, Jonas Höger, Maik Koch, André Linken, Alex Ney, Benedikt Plass-Fleßenkämper,Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann
**Layout** Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
**Layoutkoordination** Alexandra Böhm
**Titelgestaltung** Judith von Biedenfeld © Ubisoft, Electronic Arts

**Produktion, Vertrieb, Abonnement** Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
**DVD** Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

**Digital Director** Simon Fistrich
**Business Development** Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
**Webdesign** Henning Jost, Daniel Popa

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Sales Director** Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
**Produktmanagement** Aykut Arik
**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
**Corporate Sales & Publishing** Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital**
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

**Anzeigendisposition** Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn






marquard group

**Deutschland:**
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Media Polska:**
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

**Marquard Media Hungary:**
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

## Als die Spiele **hüpfen lernten**



Ja, das ist Mario da oben auf dem Bild, der tritt auf dem PC eher selten auf. Aber ganz ehrlich: Ein Report über das Genre der Jump'n'Runs ohne den Klempner – das wäre natürlich auch völlig unverständlich.

TIPPS & TRICKS Seite 106

## **Subnautica:** Below Zero



Im ewigen Eis zu überleben, das ist schon schwer genug. Das Ganze dann auch noch auf einem Alien-Planeten mit feindlich gesinnter Fauna anzugehen, macht es gleich doppelt schwer. Mit unseren Überlebenstipps trotzt ihr aber im neuen Subnautica-Ableger der Natur.

KOLUMNE Seite 112

## Spiele müssen **kürzer werden**



In der Kürze liegt die Würze. Ob das auch für Hexer Geralt und seine Yennefer gilt, wollen wir mal an dieser Stelle nicht spekulieren. Unser Redakteur Carlo ist allerdings der Meinung, dass dieses alte Sprichwort für Videospiele gilt und fordert eine Besinnung auf weniger ausufernde Titel.

Als die Spiele hüpfen lernten

# Die Evolution des Plattform-Genres

Am 09. Juli 2021 feiert Donkey Kong, der Urvater der Hüpfspiele, seinen 40. Geburtstag. Grund genug, ein Genre in den Blickpunkt zu stellen, das die Gaming-Landschaft nachhaltig geprägt hat: die Jump'n'Runs.

**Von:** Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Geschichtlich betrachtet reicht die Evolution des Plattform-Genres zurück bis ins Jahr 1980. Universal bringt damals einen Arcade-Automaten namens Space Panic auf den Markt. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Ein kleines Männchen mit hellblauer Hose und rotem Hemd muss in einem mehrstöckigen Areal bestehend aus Plattformen und Leitern aufdringliche Außerirdische besiegen. Mittel zum Zweck ist eine Schaufel, mit der der Spieler Löcher in die Plattformen gräbt. Fällt ein Alien hinein, klopft man ihm mit dem Buddelwerkzeug noch einmal kräftig auf die Fühler, und es plumpst in die Tiefe und verschwindet. Space Panic kann allein oder zu zweit gespielt werden, tut sich jedoch ziemlich schwer, Spielhallengänger für sich zu begeistern.

Wesentlich besser gelingt dies Donkey Kong im Jahr 1981: Der von Shigeru Miyamoto und Gunpei Yokoi entwickelte Arcade-Automat übergibt Spielern die Steuerung von Jumpman, dessen Freundin Pauline von einem außer Rand und Band geratenen Gorilla namens Donkey Kong entführt wurde. Um seine holde Maid zu befreien, muss sich Jumpman nun laufend, hüpfend und Leitern emporkletternd einen Weg zur Spitze der insgesamt vier Levels bahnen. Donkey Kong steuert sich fantastisch, sieht super aus und geht kommerziell durch die Decke. Nintendo verkauft über 60.000 Automaten und macht sich sofort an den Entwurf weiterer Spiele dieser Art. Protagonist Jumpman wird im Zuge dessen in Mario umbenannt und zum Maskottchen des aufstrebenden Videospielunternehmens mit Hauptsitz im japanischen Kyoto.

Das Plattform-Genre entwickelt sich in dieser aufregenden Zeit kontinuierlich weiter. Mario Bros. von 1983 zum Beispiel führt erstmals einen Zwei-Spieler-Modus ein, bei dem ein weiterer Nutzer die Rolle von Marios Bruder Luigi übernimmt. Das im Jahr zuvor erschienene Pitfall! für das Atari 2600 wiederum versucht, das Gefühl einer ausschweifenden Abenteuerwelt zu erzeugen. Hersteller Activision reiht 256 Bildschirme horizontal aneinander – jeder davon gespickt mit tödlichen Fallen und gefährlichen Tieren, die der an Indiana Jones erinnernde Held Pitfall Harry überwinden muss.

## Scrolling verändert alles

Die Spielerfahrung von Pitfall! ist gut, fühlt sich durch das bildschirmweise Vorankommen aber




Laut den Recherchen von Electronic Games, dem ersten US-Spielemagazin, verbrachten Spielhallenbesucher durchschnittlich kaum mehr als 30 Sekunden mit Space Panic. (Quelle: Moby Games)

Jump Bug vom japanischen Entwickler Alpha Denshi ist der erste Plattformer mit horizontalem und vertikalem Scrolling. Als Spielfigur dient ein springendes Auto. (Quelle: Moby Games)




Donkey Kong aus dem Jahr 1981 bietet insgesamt vier Levels, bestehend aus je einem Bildschirm. Heute mag das lächerlich klingen, in Anbetracht der damaligen Möglichkeiten war es jedoch ziemlich komplex. (Quelle: Moby Games)

In Mario. Bros. von 1982 macht die Nintendo-Ikone Schildkröten und Co. mit einem beherzten Sprung von unten zunächst bewegungsunfähig. Anschließend zieht er sie durch Drüberrennen aus dem Verkehr und kassiert dafür Punkte. (Quelle: Moby Games)

Super Mario Bros. für das NES wird 1985 zum Kult-Plattformer einer ganzen Generation. Damals etablierte Gameplay-Elemente wie Fragezeichenblöcke oder Gumba-Gegner gibt es bis heute. (Quelle: Moby Games)

trotzdem abgehackt an. Die Lösung für dieses Problem? Eine Darstellungstechnik namens Scrolling. Sie kommt erstmals in Jump Bug aus dem Jahr 1981 zum Einsatz und findet dann kontinuierlich ihren Weg in andere Spiele, darunter Jungle King (besser bekannt als Jungle Hunt) von Taito (1982) oder Pac-Land von Namco (1984).

Die erste wirkliche Plattform-Sensation bekommt die Welt allerdings erst 1985 zu Gesicht. Während ein Großteil der Branche noch dabei ist, den großen Video Game Crash von 1983 zu verdauen, gibt Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi seinen Teams die Aufgabe, neues Futter für die am 15. Juli 1983 in Japan gestartete Heimkonsole Famicom zu produzieren. Das Ergebnis dieser Initiative sind Titel wie Devil World, Excitebike und Ice Climber sowie zwei weitere Spiele, die die Rechenpower der Konsole unter Beweis stellen sollen: ein Abenteuerspiel und ein Hüpfspiel mit dem Codenamen Mario Adventure. Da bereits Excite Bike und Devil World seitliches Scrolling bieten, wird die Technik auch für das Mario-Spiel eingesetzt, dessen kreative Leitung Shigeru Miyamoto übernimmt. Am 13. September 1985 ist es schließlich so weit: Super Mario Bros. erscheint in Japan und verzaubert eine ganze Generation – zunächst in Fernost, dann im Westen. Dank grandiosem Leveldesign, präziser Steuerung und für damalige Verhältnisse famosen Power-ups erkämpft sich Super Mario Bros. mit mehr als 40 Millionen Exemplaren Bestseller-Status und legt den Grundstein für die rasant anziehende Popularität des Genres. Plötzlich sind Plattformer in aller Munde, und Super Mario Bros. folgen schon bald zahlreiche Nachahmer.

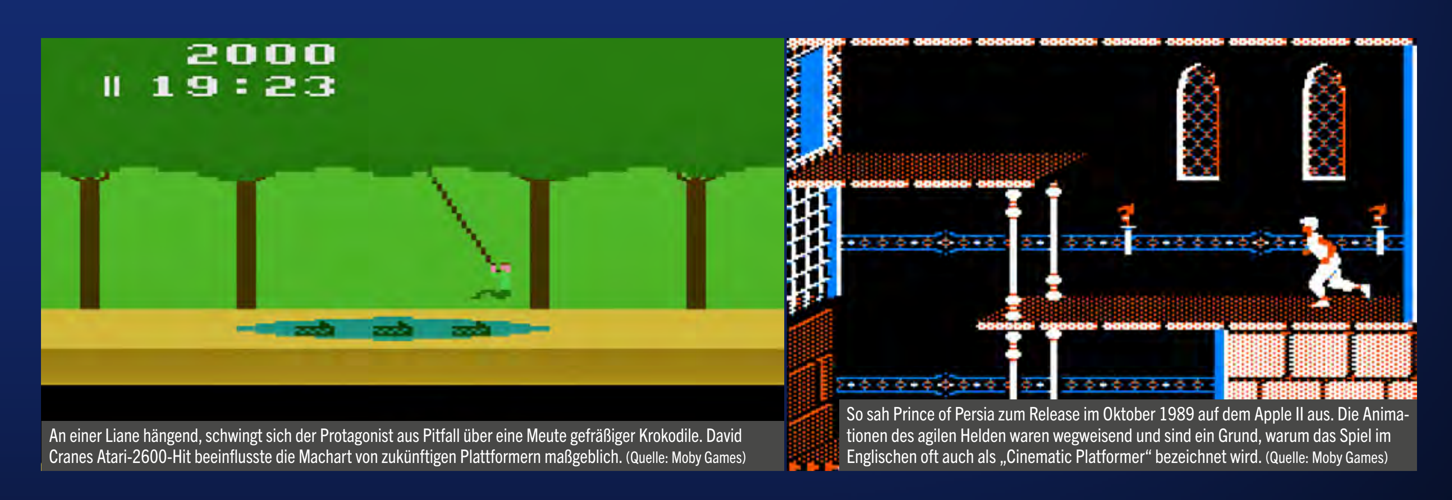
Nintendo-Rivale Sega etwa bringt bereits ein Jahr später Alex Kidd in Miracle World für das Master System auf den Markt. Das 8-Bit-Werk kann Mario inhaltlich durchaus Paroli bieten und setzt aufgrund von Fahrzeugpassagen, Schere-Stein-Papier-Bosskämpfen, einem Power-up-Händler und vertikal scrollenden Abschnitten interessante eigene Akzente. Was viele nicht wissen: Ursprünglich war das Projekt als offizielles Dragon-Ball-Spiel geplant. Da die Lizenz jedoch auslief, entschloss sich Sega, etwas ganz Eigenes daraus zu machen.

Neben Alex Kidd versucht Sega im April 1986 zudem, einen zweiten Helden zu etablieren: Wonder Boy aus der Feder von Entwickler Westone. Der Skateboard-fahrende Höhlenmensch mausert sich schnell zum Liebling japanischer Spielhallenbesucher und wird mit einer Vielzahl von Umsetzungen sowie insgesamt fünf Nachfolgern bedacht, die das Gameplay unter anderem mit Rollenspielelementen anreichen. An die Verkaufszahlen und Popularität von Mario kommt jedoch keine der beiden Figuren heran.

## Gameplay-Ideen, wohin man blickt

Aber auch andere Entwickler experimentieren Ende der 1980er-Jahre mit eigenen Ideen, um spielerisch für frischen Wind zu sorgen. Allen voran Capcom, die der Welt mit Mega Man im Dezember 1987 nicht nur einen höchst sympathischen Pixelhelden präsentieren, sondern auch das Konzept eines Levelauswahlbildschirms im Genre verankern. Spieler können also erstmals selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sie Herausforderungen in Angriff nehmen. Ein Feature, das Nintendo ein Jahr später in Form einer grafisch ansprechenden Oberweltkarte auch in Super Mario Bros. 3 für das Nintendo Entertainment System implementiert. Eine weitere, ebenfalls bis heute im Genre weit verbreitete Gameplay-Idee stammt erneut von Capcom. Gemeint ist der Enterhaken, mit dem sich der Protagonist aus Bionic Commando (März 1987) elegant an höher gelegenen Plattformen hochzieht, klaffende Abgründe überwindet oder Power-ups angelt.

Dass Plattformer nicht zwingend aus einzelnen, in sich abgeschlossenen Levels bestehen müssen, sondern auch wunderbar in einer offenen, frei erkundbaren Welt funktionieren, beweist dagegen der japanische Spieldesigner Hiroshi Ishikawa 1985 mit Brain Breaker. Das Spiel für den Sharp X1 erzählt die Geschichte eines Raumfahrers, der auf einem fremden Planeten abstürzt, nach und nach seine Ausrüstung zurückerlangt und sich so einen Weg in die Freiheit bahnt. Richtig populär wird die offene Exploration einer weitläufigen Plattform-Welt allerdings erst mit Nintendos Metroid aus dem Jahr 1986 sowie Konamis Castlevania 2: Simon's Quest (1987). Beide Titel gel-




An einer Liane hängend, schwingt sich der Protagonist aus Pitfall über eine Meute gefräßiger Krokodile. David Cranes Atari-2600-Hit beeinflusste die Machart von zukünftigen Plattformern maßgeblich. (Quelle: Moby Games)

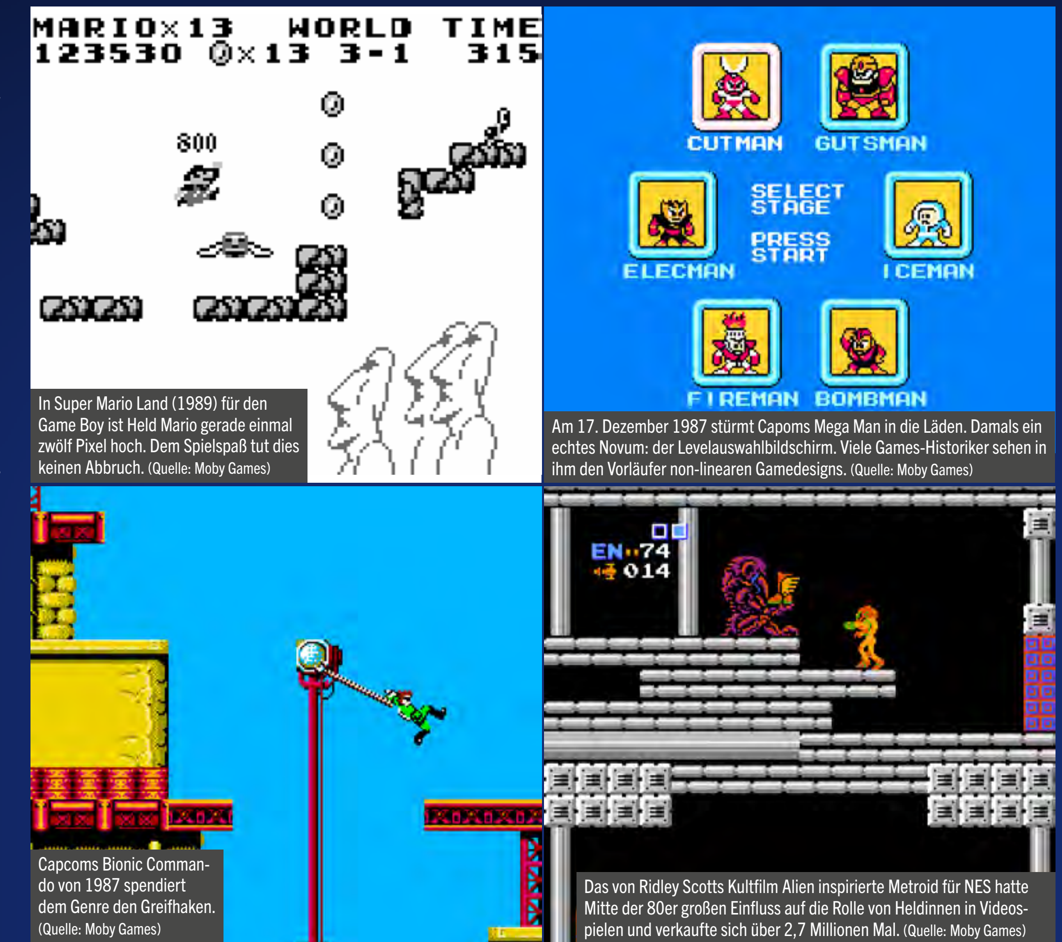
So sah Prince of Persia zum Release im Oktober 1989 auf dem Apple II aus. Die Animationen des agilen Helden waren wegweisend und sind ein Grund, warum das Spiel im Englischen oft auch als „Cinematic Platformer" bezeichnet wird. (Quelle: Moby Games)

ten als Vorläufer des sogenannten Metroidvania-Subgenres, dessen richtige Blütezeit mit Super Metroid (1994) und Castlevania: Symphony of the Night (1997) beginnt.

### Plattformer werden mobil

Doch zurück in die späten 80er, genauer gesagt zum 21. April 1989. Der Game Boy, Nintendos erstes 8-Bit-Handheld erblickt das Licht der Welt und mit ihm das erste waschechte Jump'n'Run für unterwegs. Super Mario Land stammt zwar nicht aus der Feder von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und ist mit zwölf Levels vergleichbar kurz, macht aber trotzdem einen Riesenspaß, sieht für Handheld-Verhältnisse grandios aus und steuert sich nahezu perfekt. Lohn der Mühe: In den nächsten Jahren verkauft Nintendo sage und schreibe 18 Millionen Exemplare – eine Million mehr als von Super Mario Bros. 3.

In Anbetracht solcher Rekordzahlen wundert es nicht, dass weitere Handheld-Plattformer bald wie Pilze aus dem Boden sprießen. Sei es nun Gargoyle's Quest (1990) und Mega Man: Dr. Wily's Revenge (1991) von Capcom, Ninja Gaiden Shadow (1991) von Tecmo, Kirby's Dream Land (1992) von den HAL Labs, Contra: The Alien Wars (1992) und Kid Dracula (1993) von Konami oder Kid Icarus: Of Myths and Monsters (1991), Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (1992) sowie Wario Land: Super Mario Land 3 (1994) von Nintendo – Sidescroller mit Plattform-Elementen zählen zu den wichtigsten und populärsten Umsatzbringern jener Zeit.




In Super Mario Land (1989) für den Game Boy ist Held Mario gerade einmal zwölf Pixel hoch. Dem Spielspaß tut dies keinen Abbruch. (Quelle: Moby Games)

Am 17. Dezember 1987 stürmt Capcoms Mega Man in die Läden. Damals ein echtes Novum: der Levelauswahlbildschirm. Viele Games-Historiker sehen in ihm den Vorläufer non-linearen Gamedesigns. (Quelle: Moby Games)

Capcoms Bionic Commando von 1987 spendiert dem Genre den Greifhaken. (Quelle: Moby Games)

Das von Ridley Scotts Kultfilm Alien inspirierte Metroid für NES hatte Mitte der 80er großen Einfluss auf die Rolle von Heldinnen in Videospielen und verkaufte sich über 2,7 Millionen Mal. (Quelle: Moby Games)

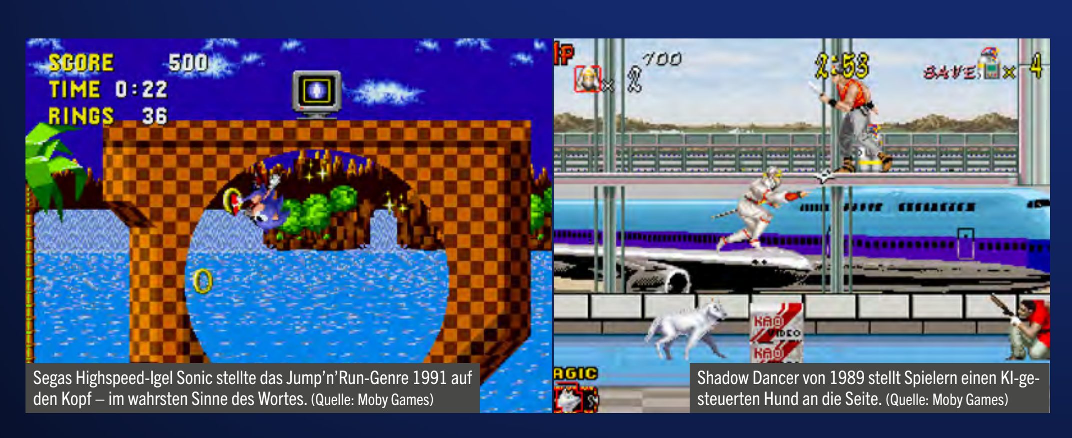
### Sega holt auf – dank Sonic

Letzteres trifft später auch für den 16-Bit-Markt zu, den vor allem die Platzhirsche Sega (ab Oktober 1988 mit dem Mega Drive/Genesis) und Nintendo (ab November 1990 mit dem Super Famicom/Super Nintendo) zunehmend unter sich aufteilen. Das Plattform-Genre als solches profitiert dabei gleich in vielerlei Hinsicht von der neu hinzugekommenen Hardware-Power. Erstes Paradebeispiel? Sonic the Hedgehog. Segas nächster Versuch, Nintendo die Plattform-krone abzujagen, beginnt bereits im Jahr 1988 mit einem studiointernen Wettbewerb. Gesucht wird ein Maskottchen, das eine ähnliche Zugkraft wie Micky Maus besitzt, in der Lage ist, es mit Mario aufzunehmen und die Rechenpower der neuen 16-Bit-Konsole eindrucksvoll zur Schau stellt. Ergebnis erster Brainstorming-Sessions ist der Überbegriff „Geschwindigkeit" und damit verbundene Tierwesen. Die Sega-Designer der AM8-Abteilung skizzieren Kängurus, Eichhörnchen, Hasen und einige andere Tiere – jeweils mit der Fähigkeit, Dinge aus der Umgebung zu werfen.

Weil sich die Wurfmechanik jedoch technisch mehr schlecht als recht umsetzen lässt, konzentriert man sich auf Tiere, die sich zusammenrollen und ihre Gegner auf diese Weise niedermähen können. Einige Zeit später präsentiert Sega-Designer Naoto Ohshima schließlich Mr. Needlemouse – einen stacheligen Igel mit einer Vorliebe für Rollattacken. Die Figur trägt zwischenzeitlich noch Codenamen wie Raisupi und LS (Light-Speed), wird dann aber in Sonic the Hedgehog umbenannt.

Alles Weitere steht in den Geschichtsbüchern. Zum Launch am 23. Juni 1991 erobert Segas neues Maskottchen die Plattform-Gemeinde im Sturm und begeistert mit einer Spielgeschwindigkeit, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Nicht nur das: Leveldesign-Elemente wie Loopings, Korkenzieher, Sprungfedern, Rampen etc. gehen Hand in Hand mit dem multidirektionalen Temporausch und machen Sonic the Hedgehog zu einem Must-Have-Modul. Aber auch die coole Attitüde des rebellischen Igels kommt bei vielen Gamern sehr gut an und wird zum Markenzeichen etlicher anderer Jump'n'Run-Helden der Ära, darunter Earthworm Jim (ein muskelbepackter Regenwurm), Cool Spot (das damalige Maskottchen der US-Softdrinkmarke 7 Up), Opossum-Ritter Sparkster aus Rocket Knight Adventures oder das hippe Eichhörnchen Mr. Nutz – um nur einige zu nennen.

Bedingt durch die neue 16-Bit-Hardware können Spielemacher zudem andere Ideen umsetzen, die vorher schlichtweg nicht funktionierten. So führen beispielsweise Capcoms Strider und Segas Shadow Dancer KI-Begleiter ein, die dem Helden während seines Abenteuers unterstützend zur Seite stehen. Andere Sidekicks fungieren in erster Linie als




Segas Highspeed-Igel Sonic stellte das Jump'n'Run-Genre 1991 auf den Kopf – im wahrsten Sinne des Wortes. (Quelle: Moby Games)

Shadow Dancer von 1989 stellt Spielern einen KI-gesteuerten Hund an die Seite. (Quelle: Moby Games)

Turrican darf in keiner Best-of-Liste für den Amiga fehlen. Wer die Serie damals verpasst hat, der wirft am besten mal einen Blick auf Turrican Flashback. Die Spielesammlung erschien Ende Januar 2021 für Switch und PS4. (Quelle: Moby Games)

Mit einem Metacritic-Schnitt von 93 von 100 Punkten gilt das 1997 für die PlayStation veröffentlichte Castlevania: Symphony of the Night als eines der besten 2D-Plattform-Abenteuer. Gleichzeitig machte es den Begriff des Subgenres Metroidvania salonfähig. (Quelle: Moby Games)



Reittiere: Mario etwa erkundet im sensationellen Super Mario World (1990) für das SNES an vielen Stellen auf dem Rücken von Dino-Freund Yoshi die Welt, während Affe Donkey Kong in Donkey Kong Country (1994) unter anderem mit Rhinozeros Rambi durch den Render-Dschungel prescht.

### Neue Impulse aus der Heimcomputer-Szene

Keine Frage, Konsolen sind Ende der 80er, Anfang der 90er die bevorzugte Anlaufstelle für Hüpf-Enthusiasten. Nichtsdestotrotz erscheint auch auf anderen Systemen hochattraktive Hüpfspielkost. Auf dem Apple II zum Beispiel bringt Yale-Absolvent Jordan Mechner einem persischen Prinzen mit einer Animationstechnik namens Rotoscoping das Laufen und Schwertkämpfen bei. Obwohl Mechner mit Zeichnen und Animieren sonst nur wenig am Hut hat, ist das Resultat durchweg verblüffend.

Ähnlich reizvoll fällt das Zeitdruck-Element von Prince of Persia aus: Denn um seine geliebte Prinzessin aus den Fängen des finsteren Großwesirs Jaffar zu befreien und sich rennend, springend und fechtend einen Weg durch alle 13 Levels zu bahnen, haben Spieler lediglich eine Stunde Zeit. In der SNES-Version sind es übrigens 120 Minuten, dafür fallen die Levels dort länger und knackiger aus.

Ein Jahr später sorgt dann id Software mit Commander Keen für Schlagzeilen. Der Grund: Als erstes PC-Spiel überhaupt bietet das im Shareware-Format veröffentlichte Weltraumabenteuer butterweiches Scrolling – etwas, das man bis dato nur von Heimkonsolen oder dem Amiga kannte. Die dafür nötigen technischen Kniffe stammen übrigens von Entwicklerlegende John Carmack.

Auf dem C64 wiederum setzt Turrican (1990) Maßstäbe und zeigt fünf riesige Welten lang technische Kunststücke, die keiner dem betagten Heimcomputer von Commodore je zugetraut hätte. Turrican kassiert eine Magazinauszeichnung nach der anderen, wird fantastisch für Amiga (und Atari ST) umgesetzt und macht Spieldesigner Manfred Trenz und seinen Audio-Kollegen Chris Hülsbeck zu deutschen Entwicklerlegenden.

Einen weiteren Kritikerliebling aus deutschen Landen möchten wir in diesem Zusammenhang ebenfalls nicht vergessen. Die Rede ist von Lionheart für den Amiga, entwickelt von Thalion Software aus Gütersloh. Ausgeliefert auf vier Disketten, bewusst nicht mit einem Kopierschutz versehen (um auf die damalige Raubkopierer-Problematik aufmerksam zu machen) und ausgestattet mit traumhaftem Parallax Scrolling, lässt das 1992 veröffentlichte Herzblutprojekt so manchen Konsolenkracher ziemlich alt aussehen. Profitieren kann Thalion davon indes nicht mehr: Aufgrund der immer aktiver werdenden Schwarzkopierer-Szene fehlen wichtige Einnahmen, und das Team muss Insolvenz anmelden.

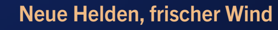
### Sprung in die dritte Dimension

Zwar erleben 2D-Plattformer Mitte der 90er-Jahre dank Hits wie Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, Rayman oder Super Mario World 2: Yoshi's Island noch mal einen echten Schub, den bevorstehenden Paradigmenwechsel hin zu 3D können diese und andere Titel allerdings nicht mehr aufhalten. Auslöser für diesen Trend ist selbstverständlich die neue Hardware-Generation. Den Anfang machen Segas Saturn (ab November 1994) sowie Sonys PlayStation (ab Dezember 1994). Schon hier stoßen erste Entwickler vorsichtig in die neue Dimension vor, indem sie 2D-Gameplay in 3D-Umgebungen einbetten und vorgerenderte Sprites als Figuren nutzen. Erste Beispiele für solche sogenannten 2,5D-Plattformer sind unter anderem der Sega-Saturn-Starttitel Clockwork Knight sowie das im August 1995 ebenfalls für den Saturn veröffentlichte Bug!. Anders als bei Clockwork Knight können Spieler in Bug! allerdings schon auf festen Bahnen in die Tiefe des 3D-Raums vordringen.

Der Guinness-Buch-Eintrag für den ersten vollwertigen 3D-Plattformer geht jedoch an Jumping Flash!, das am 28. April 1995 für die PlayStation erscheint. Die Co-Produktion der japanischen Studios Exact und Ultra lässt Spieler in die Rolle eines Roboterhasen namens Robbit schlüpfen, dessen Aufgabe darin besteht, in 18 komplett dreidimensionalen Levels nach je vier verlorengegangenen Antriebsdüsen zu suchen. Gespielt wird aus der Sicht des sprunggewaltigen Hasen. Klingt kompliziert, funktioniert aber erstaunlich gut, da die Kamera bei jedem Sprung automatisch nach unten guckt und das Spiel dabei stets einen Schatten der Spielfigur einblendet. Präzise Landungen und gezielte Gegnerabschüsse aus der Luft sind somit kein Problem.

Auf die eigentliche Genre-Revolution muss die Welt allerdings noch bis zum 23. Juni 1996 warten. Das Nintendo 64 erscheint in Japan – und zeitgleich der wohl bahnbrechendste Starttitel, seit es Konsolenspiele gibt: Super Mario 64. Drei lange Jahre steckten Shigeru Miyamoto und sein Team in ein unfassbar liebevoll gemachtes Jump'n'Run, das mit komplett dreidimensionalen Plattform-Levels aufwartetet – eines schöner als das andere. Jedes Level ist zudem so weitläufig und so vollgestopft mit abwechslungsreichen Hüpfherausforderungen, dass man problemlos Stunden darin verbringen kann.

Doch damit nicht genug: Nintendo peppt Marios Bewegungsrepertoire gewaltig auf, unter anderem mit Tauch- und Schwimmaktionen, einem Zwei- und Dreifachsprung, einem Rückwärtssalto und Wandsprüngen. Dass sich diese und andere Manöver pixelgenau steuern lassen, dafür sorgt der mit dem Daumen zu bedienende Analog-Stick des N64-Gamepads. Die Kamerasteuerung erfolgt derweil über die vier gelben C-Kasten des Controllers. Super Mario 64 ist Spielspaß pur, bis heute wegweisend für das Genre und die ultimative Blaupause für alle weiteren 3D-Plattformer.



### Neue Helden, frischer Wind

Und davon gibt es in der Folgezeit jede Menge. Rare zum Beispiel verzaubert N64-Besitzer mit Banjo-Kazooie (Sommer 1998), Donkey Kong 64 (November 1999),



2D-Plattform-Action in 3D-Umgebungen sind das Markenzeichen von Crystal Dynamics Pandemonium! (1996) und anderen 2,5D-Plattformern. (Quelle: Moby Games)

In Bug! lotst man den namensgebenden Helden regelmäßig in die Tiefe des Raum – allerdings nur auf festgelegten Pfaden. Zum Saturn-Maskottchen wird der grüne Käfer – entgegen den E3-1995-Prophezeiungen von Steven Spielberg – nie. (Quelle: Moby Games)

Banjo-Tooie (November 2000) und Conker's Bad Fur Day (März 2001). Insomniac Games legt ab September 1998 mit Spyro the Dragon den Grundstein für eine feurige Trilogie. Ubisoft sorgt mit Rayman 2: The Great Escape im Oktober 1999 für Aufsehen. Sonys Japan Studio empfiehlt sich im Mai 1999 mit Ape Escape und Sega hievt seinen Hochgeschwindigkeitsigel mit Sonic Adventure für Dreamcast ab Dezember 1998 endlich vollumfänglich in die dritte Dimension.

Nicht unterschlagen möchten wir darüber hinaus die Abenteuer der von Naughty Dog erdachten Beutelratte Crash Bandicoot. Obwohl eher ein 2,5D-Plattformer, bei dem man auch öfter mal vom Betrachter weg- oder zu ihm hinrennt, mausert es sich nach seinem Start am 09. September 1996 zu einem echten Klassenschlager. Der erste Teil verkauft sich mehr als sechs Millionen Mal und erhält noch zwei PlayStation-exklusive Fortsetzungen sowie zwei Spin-offs. Ab 2001 folgt Publisher Universal dann einem Multiformat-Ansatz und spannt dafür zunächst Traveller's Tales und Vicarious Visions als Entwickler ein.

Naughty Dog wiederum wird 2001 aufgrund seiner anhaltenden Erfolge von Sony Computer Entertainment übernommen und versetzt PlayStation-2-Fans noch im Dezember desselben Jahres mit Jak and Daxter: The Precursor Legacy in andächtiges Staunen. Kein Wunder, denn das in 13 Levels aufgeteilte Setting diese 3D-Plattformers fühlt sich an wie eine große, zusammenhängende Welt. Dazu gibt's eine fantastische Sichtweite, grandiose Animationen und ein frech-witziges Heldenduo.

Stichwort Duo: Wissend, dass die kalifornischen Kollegen von Insomniac Games gerade an einem neuen Spiel namens Ratchet & Clank arbeiten, schlägt Naughty Dog einen Technologieaustausch vor. Frei nach dem Motto: Werft ihr doch mal einen Blick auf unsere Jak-and-Daxter-Engine und teilt uns – sofern ihr Elemente übernehmt – alle Verbesserungen mit, die ihr daran vorgenommen habt. „Naughty Dogs Großzügigkeit verschaffte uns einen großen Vorsprung und erlaubte uns, enorme Panoramen im Spiel darzustellen", erinnert sich Insomniac-Chef Ted Price später in einem Interview mit Gamasutra. Das Schöne an dieser Geschichte: Ratchet & Clank wird 2001 ein Riesenerfolg und gilt bis heute als eines von Sonys Aushängeschildern in Sachen Plattforming-Action. Ebenfalls PlayStation-fokussiert bleiben die im Cel-Shading-Look zum Leben erweckten Abenteuer des diebischen Waschbären Sly Cooper, dessen Einstand Entwickler Sucker Punch Productions am 23. September 2002 mit Sly Racoon einläutet.

Jumping Flash! wird im Guinness-Buch der Rekorde als erster echter 3D-Plattformer aufgeführt. Wer das Juwel nachholen möchte, findet es unter anderem als eines von 20 Spielen auf der PlayStation Classic Mini-Konsole. (Quelle: Moby Games)






Eichhörnchen Conker aus Conker's Bad Fur Day fürs N64 (2001) trinkt gerne mal einen über den Durst und hat noch heute viele Fans. Der bereits in Planung befindliche Nachfolger Conker's Other Bad Day wurde nach der Rare-Übernahme durch Microsoft auf Eis gelegt. (Quelle: Moby Games)

Die offen designten und sehr großflächigen Levels von Super Mario 64 sind 1996 eine Sensation und laden zum ausführlichen Erkunden ein. Hier ist Mario gerade in der Wüstenwelt unterwegs. (Quelle: Moby Games)





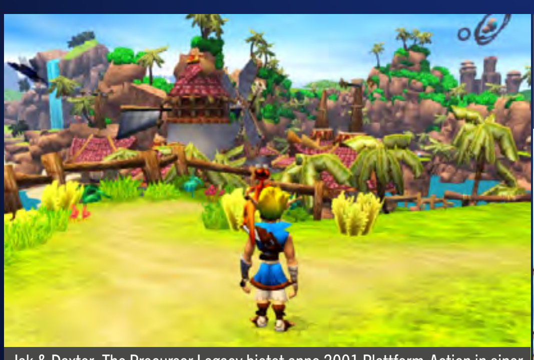
Mit 30,8 Millionen verkauften Modulen ist New Super Mario Bros. das erfolgreichste Nintendo DS-Spiel und für viele Jump'n'Run-Fans der Rettungsanker im Plattform-Flautejahr 2006. (Quelle: Moby Games)

## Erst Flaute, dann Umschwung

Wir schreiben das Jahr 2004. Jump'n'Runs können zwar weiterhin viele Fans um sich scharen, haben aber sehr deutlich an Momentum verloren. Hauptgrund hierfür ist der anhaltende Siegeszug anderer Genres. Ego-Shooter etwa sind dank Spielen wie Halo 2, Half-Life 2 oder Counter-Strike in aller Munde, Action-Adventures boomen dank Hits wie Mafia, Grand Theft Auto: San Andreas oder Ninja Gaiden und Online-Rollenspiele sind bedingt durch World of Warcraft ebenfalls stark im Kommen. Die Folge: Das Interesse der Entwickler an Jump'n'Runs sackt eine Zeit lang stark ab, was wiederum zu einer spürbaren Flaute führt. Zwar gibt es zwischendrin immer wieder mal Hit-Lichtblicke wie Psychonauts oder den Nintendo-DS-Millionenseller New Super Mario Bros. – alles in allem ist es bis 2007 jedoch ziemlich ruhig.

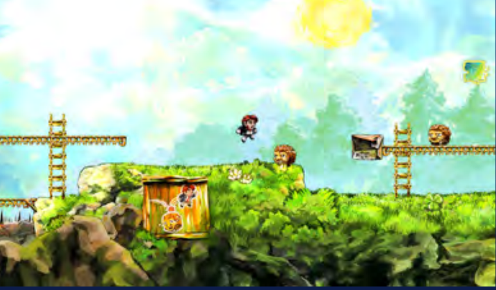
Dass das Genre dann wieder aus seinem Dornröschenschlaf erwacht, ist einmal mehr Nintendo zu verdanken: Die Japaner liefern mit Super Mario Galaxy für die Wii einen weiteren Überflieger ab und kassieren dafür bei Metacritic.com eine internationale, nahezu perfekte Durchschnittswertung von 97 von 100 Punkten. Die Erfolgsformel von Shigeru Miyamoto und seinen Kollegen diesmal? Eine famose Präsentation, gewohnt grandioses Leveldesign, das immer wieder Gravitation auf brillante Weise miteinbezieht und eine überzeugende Nutzung der Wii Remote. Insgesamt greifen mehr als 12,8 Millionen Käufer begeistert zu.

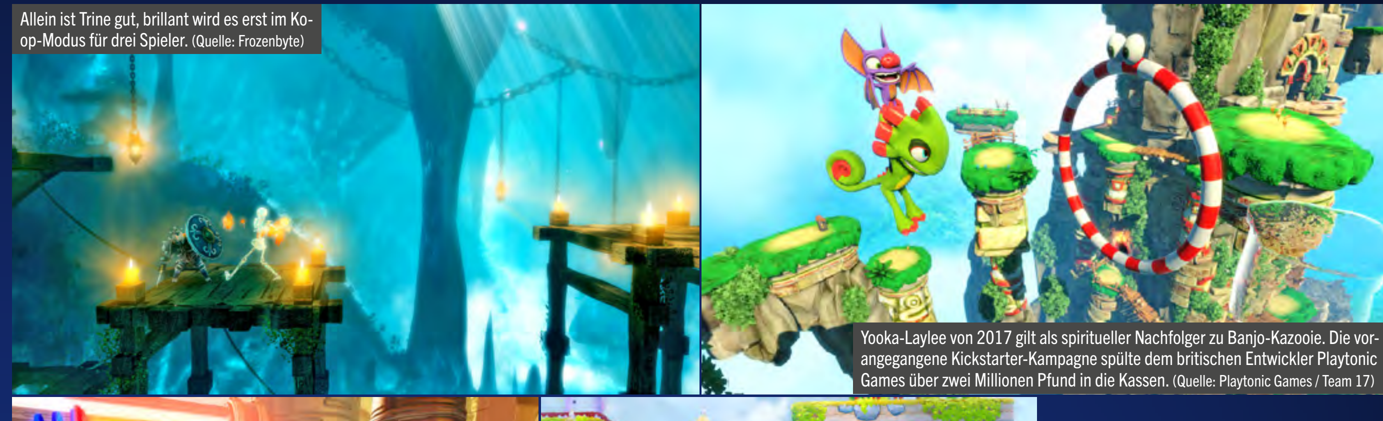
Sony hingegen kontert zunächst mit dem fast schon trickfilmreif animierten Ratchet & Clank: Tools of Destruction (2007) sowie LittleBigPlanet (2008) aus dem Hause Media Molecule. Der Clou bei LittleBigPlanet: Passend zum Slogan „Play, Create, Share" dürfen Nutzer nicht nur komplette Levels selbst erstellen, sondern diese auch mit der Online-Community teilen. Über die Jahre entstehen so mehr als sechs Millionen User-Levels und eine beliebte Franchise, die erst Ende 2020 auf PS4 und PS5 mit dem Koop-Plattformer Sackboy: A Big Adventure ein weiteres Mal fortgesetzt wurde – leider ohne Level-Editor! Ebenfalls aus dem Jahr 2008



Jak & Daxter: The Precursor Legacy bietet anno 2001 Plattform-Action in einer riesigen Welt, verkauft sich über zwei Millionen Mal und festigt den Ruf von Naughty Dog als Top-Entwickler für Sony. (Quelle: Moby Games)

Hirnzermarternde Zeitmanipulations-Puzzles sind die große Stärke von Jonathan Blows Braid (2008). Noch in diesem Jahr soll eine Anniversary Edition für praktisch alle Systeme erscheinen – aufgepeppte Grafik, zusätzliche Musik und ausführliche Entwicklerkommentare inklusive. (Quelle: Number None)





Allein ist Trine gut, brillant wird es erst im Koop-Modus für drei Spieler. (Quelle: Frozenbyte)

Yooka-Laylee von 2017 gilt als spiritueller Nachfolger zu Banjo-Kazooie. Die vorangegangene Kickstarter-Kampagne spülte dem britischen Entwickler Playtonic Games über zwei Millionen Pfund in die Kassen. (Quelle: Playtonic Games / Team 17)



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy fasst die ersten drei PlayStation-Hits der Beutelratte in technisch stark aufgebohrter Form zusammen und ist 2017 so erfolgreich, dass Activision fortan regelmäßig Remasters seiner Marken veröffentlicht. (Quelle: Vicarious Visions, Iron Galaxy / Activision)



Mit Super Mario 3D World + Bowser's Fury beweist Nintendo einmal mehr, dass aufgemotzte Wii-U-Spiele auf der Switch blendend funktionieren. Stand heute hat Nintendo bereits doppelt so viele Exemplare verkauft wie damals auf der Wii U. (Quelle: Nintendo)



Während der 8-Bit-Ära wurde Alex Kidd in Miracle World direkt auf vielen Master-System-Modellen vorinstalliert. Am 24. Juni 2021 erscheint ein Remaster mit dem Namenszusatz „DX", das unter anderem mit stark aufgebohrter Grafik sowie neuen Modi, Levels und Funktionen aufwartet. (Quelle: Merge Games / Jankenteam)



Das PS5-exklusive, für den 11. Juni 2021 geplante Ratchet & Clank: Rift Apart sieht aus wie ein spielbarer Animationsfilm aus dem Hause Pixar. (Quelle: Insomniac Games / Sony)

stammt Mirror's Edge vom schwedischen Entwickler DICE. Angetrieben von der Unreal Engine 3 und vermarktet als Action-Abenteuer, ist das Spiel für viele Genre-Kenner in erster Linie ein gewagter, aber genialer Mix aus First-Person-Plattformer und Parkour-Erlebnis mit einer charmanten Heldin namens Faith in der Hauptrolle.

### Der Aufstieg der Indie-Szene

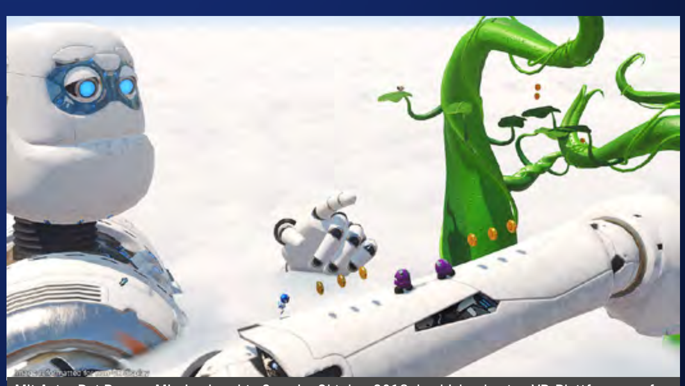
Neben solchen Klassikern von namhaften Studios sind es fortan aber oft auch kleinere Spiele von Indie-Entwicklern, die im Genre große Wellen schlagen und jeweils ganz eigene Akzente setzen. Braid zum Beispiel, das der Amerikaner Jonathan Blow komplett selbst finanziert, verquickt Plattform-Gameplay mit Zeitmanipulation und spielt zwischen 2008 und 2015 knapp sechs Millionen Dollar ein. Ähnlich gut läuft Trine von Frozenbyte aus Finnland. Der 2009 veröffentlichte Puzzle-Plattformer weckt Erinnerungen an The Lost Vikings (1993) von Silicon & Synapse (heute Blizzard Entertainment), gibt Spielern die Kontrolle über drei grundverschiedene Fantasy-Helden und lässt sich wahlweise auch im Koop-Modus meistern.

Das Schöne an Braid, Trine und Co.: Sie beflügeln die Motivation anderer Indie-Entwickler und treten nach der ersten Dekade des neuen Jahrtausends eine wahre Flut an Plattformern los. Ob nun Limbo (2010), Super Meat Boy (2010), Ms. Splosion Man (2011), Fez (2012), Battle Block Theatre (2013), Shovel Knight (2014), Ori and the Blind Forest (2015), Axiom Verge (2015) Unravel (2016), Cuphead (2017) oder Hollow Knight (2017) – die Liste an hochwertigen Titeln ließe sich noch eine ganze Weile fortführen und beweist die neue Aufbruchsstimmung im Genre.

Plattform-Champion Nintendo freut das natürlich, aus der Ruhe bringen lassen sie sich die Japaner dadurch aber nicht. Im Gegenteil: Sie bleiben ihrer Linie treu und spendieren auch kommenden Mario-Plattformern jeweils einen interessanten Twist. Super Mario 3D Land für 3DS von 2011 zum Beispiel verschmilzt das 2D-Gameplay mit schicker 3D-Grafik samt Autostereoskopie-Effekt. Super Mario 3D World für Wii (2013) ermöglich erstmals Vier-Spieler-Koop-Gameplay in einer hochauflösenden 3D-Welt. Super Mario Maker gibt Wii-U-Fans 2015 einen einfach zu bedienenden, aber dennoch vielfältigen Mario-Levelbau an die Hand und Super Mario Odyssey für die Switch von 2017 verzückt mit Sidekick Cappy, der es Mario ermöglicht, Figuren und Gegner aus der Spielwelt zu „übernehmen" und selbst zu steuern.

Angespornt von der neuen Begeisterung für das Plattform-Genre bildet sich in den letzten Jahren zudem ein Neuauflagen-Trend heraus. Namhafte Beispiele hierfür sind Wonderboy: The Dragon's Trap und das ebenfalls 2017 veröffentlichte Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Spyro Reignited Trilogy (2018), SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated (2020) oder das für den 24. Juni 2021 geplante Alex Kidd in Miracle World DX. Ja, selbst Nintendo reitet mittlerweile immer häufiger auf der Neuauflagen-Welle – und fährt damit erstaunlich gut. Das beweisen unter anderem Super Mario 3D All-Stars (über neun Millionen Mal verkauft) und Super Mario 3D World + Bowser's Fury (über 11,4 Millionen Mal verkauft).

Und wie geht's mit dem Genre in den nächsten Jahren weiter? Liegt die Zukunft in der VR-Technologie, die Plattformer wie Astro Bot Rescue Mission bereits eindrucksvoll unter Beweis stellen? Oder sind es doch eher klassisch designte Erfahrungen mit immer besser werdender Optik, siehe etwa das phänomenale Ori and the Will of the Wisps? ❑



Mit Astro Bot Rescue Mission brachte Sony im Oktober 2018 den bisher besten VR-Plattformer auf den Markt. Branchenkenner rechnen mit einem Nachfolger als Launch-Titel für Sonys PSVR2-Headset, das voraussichtlich 2022 erscheint. (Quelle: Sony)

# Subnautica: Below Zero – Überlebensratgeber für Eisforscher

So kommt ihr bei eurem Aufenthalt auf dem Planeten 4546B mit einem Maximum an Komfort und einem Minimum an Erfrierungen aus.

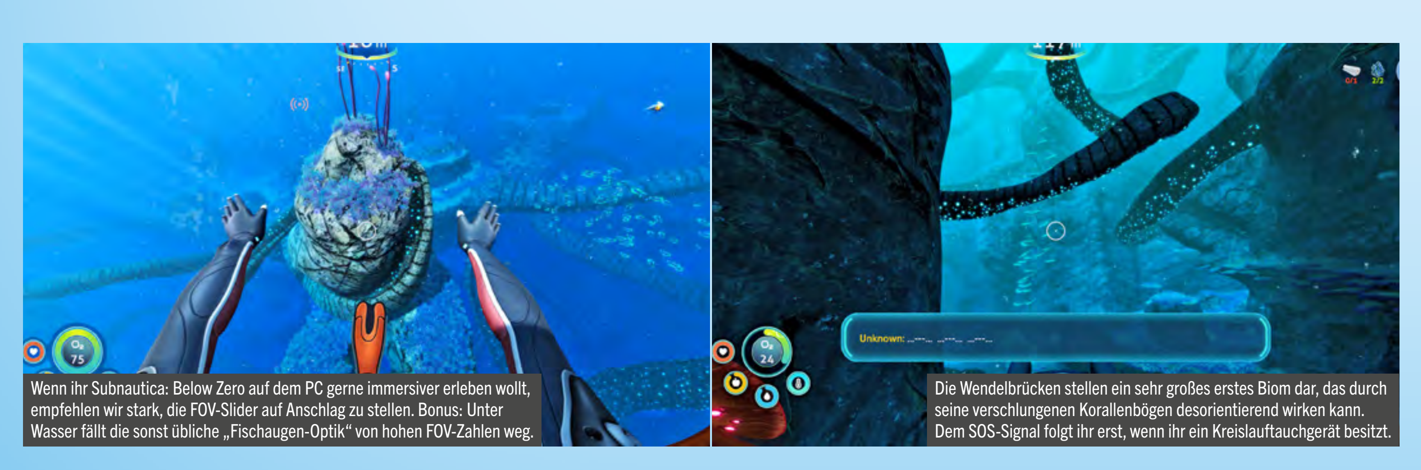
**Von:** Christian Schmid, Maik Koch & Sascha Lohmüller

Seit kurzem ist Subnautica: Below Zero aus der Early-Access-Phase heraus. Um euch den Einstieg so leicht wie möglich zu machen, haben wir einen praktischen Überlebensratgeber zusammengestellt, der euch schnell mit dem nötigen Wissen versorgt, um auf dem Planeten 4546B ein neues Leben zu beginnen. Denn auch wenn ihr eigentlich nur eure Schwester sucht, werdet ihr eine lange, lange Zeit im ewigen Eis verbringen. Unser Guide umfasst dabei nicht nur Tipps zum generellen Gameplay, Nahrung, Verhalten gegenüber Raubtieren und den cleveren Einsatz mit eurer Ausrüstung, sondern auch den Umgang mit Interface-Elementen. Seid ihr bereit? Dann schnappt euch euren gedämmten Tauchanzug und euer Überlebensmesser – denn wir betreiben jetzt offensive Arktisforschung!

## LANDUNGSVORBEREITUNG: DIE OPTIMALEN PC-EINSTELLUNGEN

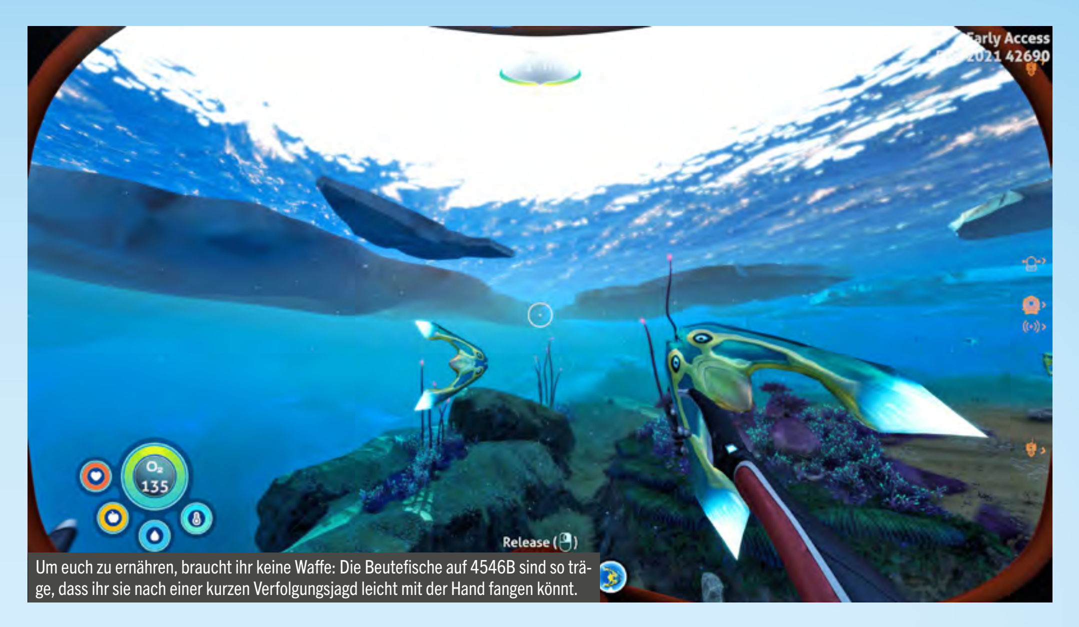
Noch bevor ihr einen Fuß auf die (Wasser) Oberfläche von 4546B setzt, solltet ihr einen kurzen Abstecher in das Optionsmenü von Subnautica: Below Zero tätigen. Hier navigiert ihr zu den generellen Optionen und sucht die Slider für „FOV Vertikal“ und „FOV Horizontal“. Stellt beides auf Anschlag, sprich 90° und 120°. Das hat zur Folge, dass ihr nicht nur ein weiteres Sichtfeld nutzen könnt, sondern auch euer Körper besser zur Geltung kommt. In der Subnautica-Reihe spielt ihr nicht nur eine schwebende Kamera, sondern besitzt einen in vollem Umfang sichtbaren Körper. Da dieser sehr gut animiert ist und einen essentiellen Teil der Immersion von Subnautica: Below Zero darstellt wäre es schade, wenn ihr nur ab und an mitbekommt, wie eine Hand an eurem Sichtfeld vorbeizieht. Mit den Maximaleinstellungen bekommt ihr jeden Flossenschlag und jede verzweifelte Abwehr mit.

Für die gut ausgerüsteten PC-Spieler unter euch haben wir einen weiteren Tipp. Ihr besitzt einen WQHD- oder 4K-Monitor? Dann ist euch sicher aufgefallen, dass Subnautica: Below Zero ein wenig unscharf wirkt. Wer in das generelle Menü (NICHT das Grafikmenü) navigiert und sich dort durch die Auflösungen klickt, erreicht lediglich 1920 x 1080 – danach springt die Anzeige wieder auf 640 x 480 um. Das Rätsels Lösung ist jedoch leicht, denn ihr müsst lediglich so lange weiterklicken, bis ihr Auflösungen ab 2560 x 1440 zu Gesicht bekommt. Das liegt daran, dass ihr euch gleichzeitig durch die Herzzahl eures Monitors klickt, die jedoch nicht im Menü angezeigt wird. Und da WQHD von Subnautica erst ab 144 Hz angezeigt wird, müsst ihr ein paar Runden auf dem Optionskarussell einlegen, bis alles richtig eingestellt ist.



Wenn ihr Subnautica: Below Zero auf dem PC gerne immersiver erleben wollt, empfehlen wir stark, die FOV-Slider auf Anschlag zu stellen. Bonus: Unter Wasser fällt die sonst übliche „Fischaugen-Optik“ von hohen FOV-Zahlen weg.

Die Wendelbrücken stellen ein sehr großes erstes Biom dar, das durch seine verschlungenen Korallenbögen desorientierend wirken kann. Dem SOS-Signal folgt ihr erst, wenn ihr ein Kreislauftauchgerät besitzt.



Um euch zu ernähren, braucht ihr keine Waffe: Die Beutefische auf 4546B sind so träge, dass ihr sie nach einer kurzen Verfolgungsjagd leicht mit der Hand fangen könnt.

Sobald ihr auf den Button „Neues Spiel“ klickt, stellt euch Subnautica: Below Zero vor die Qual der Wahl, denn ihr habt vier Spielmodi zur Auswahl. Im Modus „Survival“ müsst ihr neben eurem Sauerstoff und eurer Lebensenergie auch auf euren Hunger, Durst und eure Körpertemperatur achten. Wer keine Überlebenselemente in seinen Spielen mag, kann diese mit dem Modus „Freedom“ teilweise ausschalten. Hier könnt ihr die Arktis erobern, indem ihr das Spiel ganz ohne Hunger und Durst erkundet – die Mechaniken der Kälte, des Sauerstoffes und der Lebenspunkte bleiben jedoch bestehen. Wer sich hingegen fordern möchte, aktiviert den „Hardcore-Modus“, der als Permadeath-Alternative bei eurem Bildschirmtod den aktuellen Spielstand löscht. Überlegt euch als Serieneinsteiger allerdings sehr genau, ob ihr bei eurem ersten Ausflug nach 4546B wirklich im Permadeath-Modus spielen wollt. Vor allem die Sauerstoffmechanik ist absolut unerbittlich. Fans von Aufbauspielen aktivieren den Modus „Creative“, in welchem alle dramatischen Spielmechaniken wegfallen. Auf diese Weise könnt ihr völlig unverwundbar und ganz unbeschwert von der Story basteln. Ihr habt euren Lieblingsmodus gefunden? Sehr gut! Nun seid ihr optimal für euren Atmosphäreneintritt vorbereitet.

## ALLER ANFANG IST KALT: ERSTE SCHRITTE

Leser, die Subnautica: Below Zero seit längerer Zeit verfolgen und mit dem Release wieder ins Spiel einsteigen, erwartet an dieser Stelle eine Überraschung, denn das Spiel bekam eine komplett neue Introsequenz verpasst. In dem Moment, in dem ihr euer Landungsschiff betretet, geht eine Menge schief und ihr findet euch frierend und mit leeren Händen auf der Oberfläche des Planeten 4546B wieder. Da ihr durch die neue Einführung keine Chance mehr habt, eure Taschen mit warmem Kaffee und Nahrung vollzustopfen, solltet ihr nun schleunigst in Richtung Wasser rennen, denn die Kälte ist zu diesem Zeitpunkt euer größter Feind.

Sobald ihr in das nicht ganz so kühle Nass eintaucht, müsst ihr euch um die Temperatur vorerst keine Sorgen mehr machen, denn die Ozeane von 4546B werden durch geothermale Aktivität erwärmt. Schwimmt zu eurer auf dem HUD markierten Rettungskapsel und betretet sie durch die Fronttür. Keine Sorge, in Subnautica braucht ihr keine Schleusen, das Wasser dringt nicht in eure Kapsel ein. Hier findet ihr euren Spind mit einer Menge Lagerraum und einen sogenannten Fabrikator. Letzterer ist eure Trumpfkarte, denn mit der Hilfe von einfachen Ressourcen stellt ihr auf diese Weise komplexe elektronische Werkzeuge her. Um euren Urlaub auf einem tödlichen, wässrigen Eisbrocken entsprechend zu feiern, jagt ihr nun eure ersten Beutefische:

**Blasenfische** stellen eure Hauptquelle für frisches Trinkwasser dar. Fangt sie ein und bringt sie zu eurem Fabrikator, um Wasserflaschen zu produzieren. Diese halten sich unendlich lang. Nehmt also immer ein oder zwei Flaschen mit auf die Reise!

**Arktische Glubscher, Bumerangs und Reiffische** sind fürs erste eure Hauptnahrungsquelle. Ihr könnt die Dinger zwar roh verspeisen – sinnvoller ist es jedoch, sie zu kochen. Wer Salz findet, kann sich sogar einen Vorrat an Salzfisch anlegen, der sich ein wenig länger hält, dafür aber den Durst steigert. Achtung: Kocht nie euren gesamten Vorrat auf einmal, denn zubereitete Fische verderben schnell. Es ist weitaus cleverer, ein paar Fische in eurem Spind zu lagern, bis ihr sie benötigt. Roher Fisch hält sich in Subnautica: Below Zero nämlich ewig. Sobald ihr hungrig werdet, grillt ihr einen eurer Fische und genehmigt euch einen Happen.

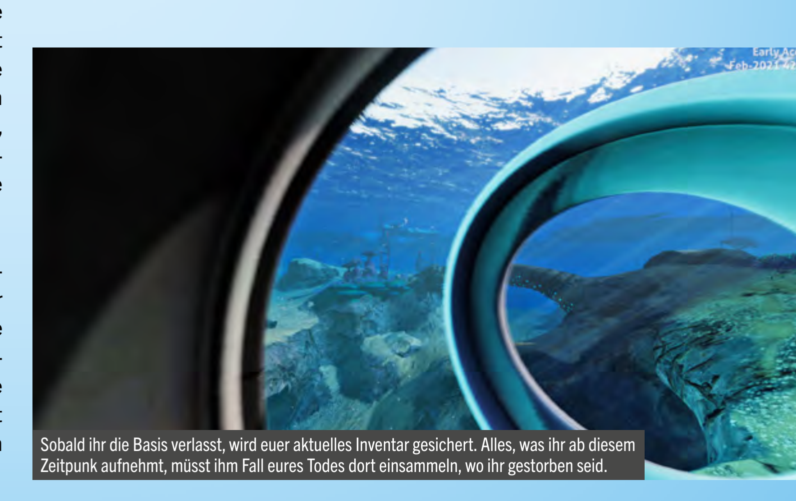
Eine Waffe benötigt ihr für die Jagd übrigens nicht; fast alle Beutefische lassen sich problemlos mit der Hand fangen. Da ihr nun die Nahrungssituation geregelt habt, widmet ihr euch dem Zusammentragen der Anfangsausrüstung. Dazu hangeln wir uns an einer einfachen Produktionskette entlang: Zunächst werden die Bestandteile aus rohen Ressourcen produziert, danach konstruieren wir wir unser Werkzeug selbst.

**Das Feldmesser** ist euer bester Freund. Mit der Hilfe dieses einfachen Werkzeuges könnt ihr euch ab sofort verteidigen und euch an bisher unzugänglichen Ressourcen bedienen. Um das Messer zu konstruieren, braucht zunächst Silikongummi, welches ihr aus Schlingpflanzensamenbüscheln gewinnt. Schaut euch in der Nähe eurer Kapsel um – ihr sucht große Seetangstränge mit knallroten Büscheln. Auf dem Weg nehmt ihr ein wenig Titan mit, welches ihr in Form von deutlich sichtbaren, knubbeligen Adern auf dem Meeresgrund findet. Fügt alles zu einem Messer zusammen und ihr seid für eure weiteren Expeditionen gerüstet.

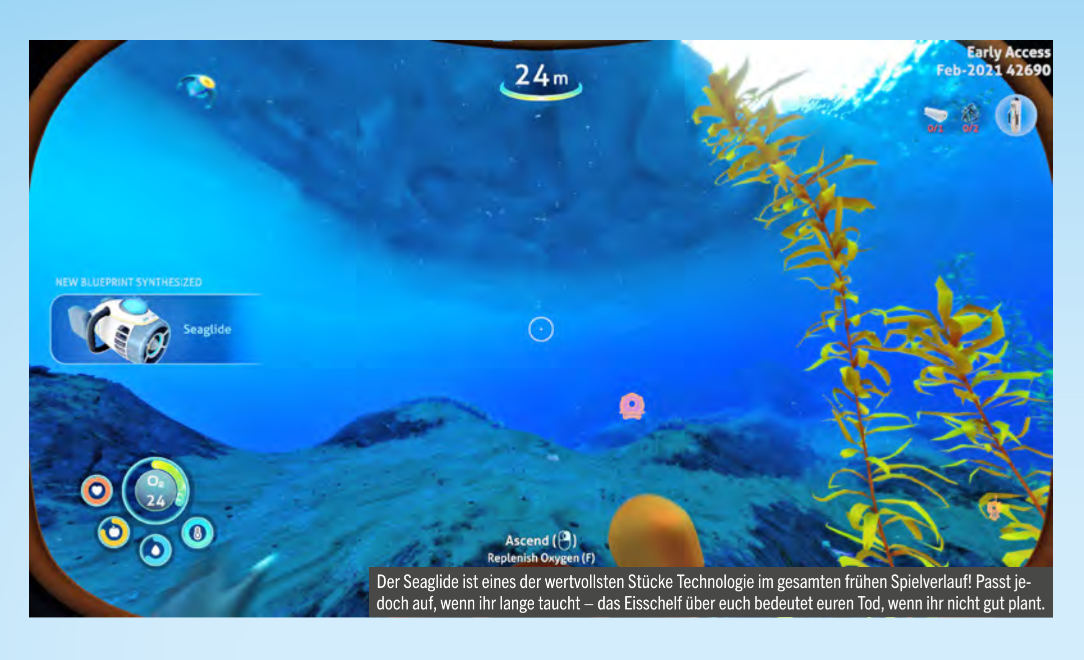
**Die Schwimmflossen** erhöhen eure Geschwindigkeit unter Wasser. In Kombination mit der Standard-Tauchflasche vergrößert sich euer Einzugsbereich dramatisch. Mit dem Einsatz von nur zwei Einheiten Silikongummi könnt ihr die Flossen anlegen.

**Die Standard-Tauchflasche** ermöglicht es euch, eine Minute lang unter Wasser zu bleiben – damit verdoppelt ihr die Länge eurer Tauchperioden gleich zu Beginn! Zusätzlich zum Titan benötigt ihr für eure Sauerstofflasche Fasergewebe, welches ihr mit der Hilfe von Schlingpflanzenproben erstellt. Erinnert ihr euch noch an die Stelle, an der ihr die Schlingpflanzensamenbüschel gefunden habt? Packt euer brandneues Messer und hackt auf die Blätter der Pflanze selbst sein. Die Proben erscheinen daraufhin in eurem Inventar.

**Ein Auftriebskörper** ist die Geheimwaffe frisch gebackener Meeresforscher. Erstellt eine Einheit Silikongummi und fangt einen Bla-


Sobald ihr die Basis verlasst, wird euer aktuelles Inventar gesichert. Alles, was ihr ab diesem Zeitpunk aufnehmt, müsst ihm Fall eures Todes dort einsammeln, wo ihr gestorben seid.

senfisch und schon seid ihr stolzer Besitzer eures höchst eigenen Rettungsringes. Damit seid ihr gleich in dreierlei Hinsicht gewappnet: Zum einen könnt ihr dafür sorgen, dass der Auftriebskörper seinem Namen gerecht wird, indem ihr ihn ausrüstet und die rechte Maustaste gedrückt haltet. Ihr schießt so in Sekundenschnelle zur Oberfläche – sehr praktisch, wenn ihr kurz davor seid, zu ertrinken. Zum anderen könnt ihr die Auftriebsfunktion des Gegenstandes nutzen, um Raubtieren mit annähernder Schallgeschwindigkeit zu entkommen. Dabei könnt ihr zwar nur nach oben schwimmen, viele Seeungeheuer lassen aber schnell von euch ab, wenn ihr euch zu weit entfernt. Haltet im Zweifelsfall nach einer Eisscholle Ausschau und flieht aus dem Wasser. Die dritte Funktion des Auftriebskörpers kann hingegen vor allem in Tunnelsystemen euer Leben retten: Mit einem Druck auf die F-Taste verlängert ihr euren Sauerstoffvorrat um 15 Sekunden. Das führt jedoch dazu, dass sich der Auftriebskörper leert und erst wieder an der Meeresoberfläche oder in einem Habitat aufgeladen werden muss. Glaubt uns: Nehmt einen oder mehrere Auftriebskörper mit und haltet zu Beginn stets einen davon auf eurer Schnellleiste bereit. Ihr werdet uns später noch dankbar sein.



Der Seaglide ist eines der wertvollsten Stücke Technologie im gesamten frühen Spielverlauf! Passt jedoch auf, wenn ihr lange taucht – das Eisschelf über euch bedeutet euren Tod, wenn ihr nicht gut plant.

## VORSICHTIGE FLOSSENSCHLÄGE: SPEICHER- UND TODESMECHANIKEN

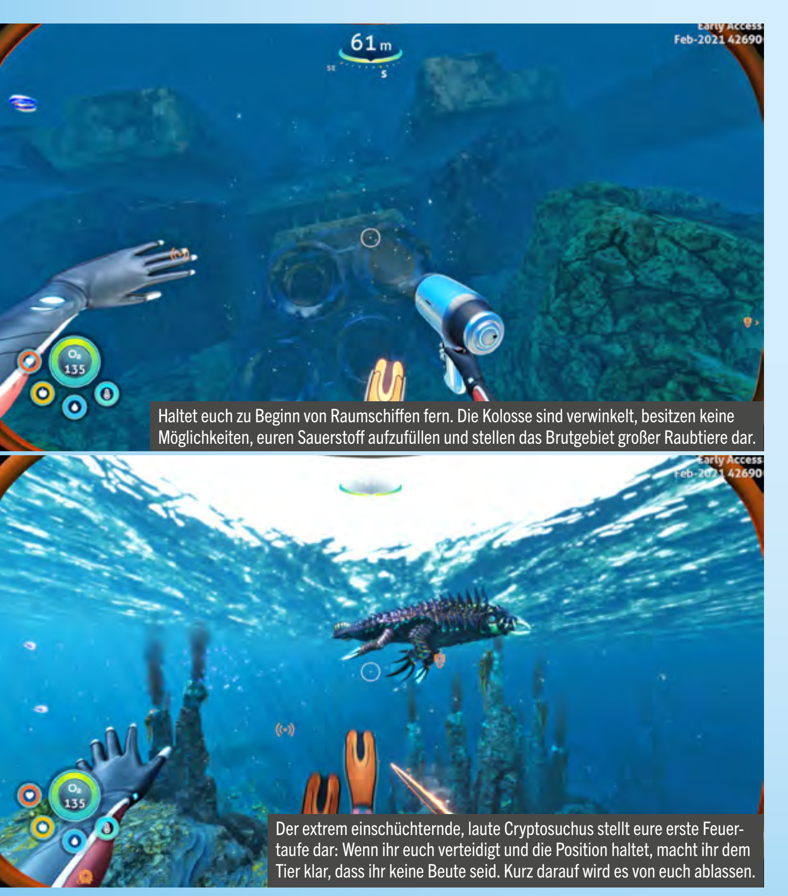
Subnautica: Below Zero besitzt kein Autosave-Feature. Noch einmal, weil es wichtig ist: In Subnautica: Below Zero müsst ihr regelmäßig selber speichern, denn das Spiel übernimmt das Ganze NICHT für euch! Das einzige Zugeständnis ist, dass euch das Spiel vor dem Beenden anzeigt, wann ihr das letzte Mal gespeichert habt. Macht es euch zur Angewohnheit, alle paar Minuten mit zwei Handgriffen euren Spielstand zu aktualisieren, denn es gibt nichts Ärgerlicheres als verlorene Spielzeit. Dabei reden wir natürlich nur von außerplanmäßigen Ausfällen, wie Notfällen im realen Leben oder Abstürzen – denn bei aller Programmierkunst, die in den neuen Subnautica-Titel floss, ist auch Subnautica: Below Zero nicht vor dem einen oder anderen Missgeschick gefeit.

Doch was passiert, wenn ihr einmal nicht aufpasst und Robin unter eurer Obhut das Zeitliche segnet? Keine Sorge, Subnautica hält eine unangenehme aber vertretbare Strafe für euch bereit, die mit ein wenig Aufmerksamkeit minimiert werden kann: Das Spiel speichert beim Verlassen der Rettungskapsel oder eines selbst gebauten Habitates euer Inventar ab. Wenn ihr nun sterbt, verliert ihr alles, was ihr beim Verlassen des Habitates bei euch hattet; ihr könnt die Gegenstände dort vom Boden auflesen, wo ihr gestorben seid. Macht es euch also zur Angewohnheit, eure Ressourcen anstelle von Unterwasser-Kisten innerhalb eurer Basis aufzubewahren. Auf diese Weise haltet ihr euer Inventar up-to-date und verliert nur das, was ihr wirklich auf euren Expeditionen gefunden habt – anstelle, dass ihr beim Tod die Früchte von 30 Minuten harter Bergbauzeit in einer Spalte der tiefen Arktis abwerft.

## EISTAUCHEN FÜR ANFÄNGER: GRUNDLEGENDE SICHERHEITSTIPPS

Selbst Veteranen des ersten Subnautica sollten bei ihren Spaziergängen auf 4546B achtgeben, denn die Umgebung ist nur scheinbar vertrautes Terrain. Der Grund dafür ist vor allem die arktische Umgebung, in der sich einige neue Herausforderungen auftun. Allen voran sind die enormen Eisberge eines der Haupthindernisse bei küstennahen Tauchgängen. Achtet nicht nur auf euren Sauerstoffvorrat, sondern werft auch regelmäßig einen Blick an die Oberfläche. Wenn sich ein Eisberg oder ein Eisschelf über euch befindet, zieht ihr den benötigten Umweg zum Sauerstoff-schnappen in eure Berechnungen mit ein. Nichts ist ärgerlicher, als sich gut vorzubereiten, ab der Zehn-Sekunden-Marke seinen Auftriebskörper zu zünden und dann wie ein Torpedo vor die Unterseite eines Eisberges zu rasen. An der Oberfläche selbst wartet ihr zwei Sekunden, bis euer Tank wieder gefüllt ist, bevor ihr wieder abtaucht.

Eine weitere Neuerung ist die Komplexität des Anfangsbiomes „Wendelbrücken". Anstelle von übersichtlichen Plattformriffen bestehen die arktischen Korallenriffe aus verschlungenen, biolumineszenten Korallenbögen, die sich zum Teil aus Tiefen von mehr als 200 Metern emporschlängeln. Solltet ihr Batterien konstruieren wollen, müsst ihr nach den grün-gelben „Geißelkörbchen" Ausschau halten. Diese Pflanzen wachsen in den „Schlingpflanzen-Höhlensystemen". Ebenso wie im Falle der Eisberge plant ihr eure Exkursionen in die Höhlen im Voraus. Haltet euch zu Beginn nur im Eingangsbereich auf, denn wenn ihr euch zu weit in die Kavernen vorwagt und verirrt, ist ein Respawn vorprogrammiert. Im Notfall benutzt ihr den Sauerstoff in euren Auftriebskörpern und schaut euch nach Alternativen um, mit denen ihr euren Sauerstoff schnell aufladen könnt:



Haltet euch zu Beginn von Raumschiffen fern. Die Kolosse sind verwinkelt, besitzen keine Möglichkeiten, euren Sauerstoff aufzufüllen und stellen das Brutgebiet großer Raubtiere dar.

Der extrem einschüchternde, laute Cryptosuchus stellt eure erste Feuertaufe dar: Wenn ihr euch verteidigt und die Position haltet, macht ihr dem Tier klar, dass ihr keine Beute seid. Kurz darauf wird es von euch ablassen.

Die riesige Qualle im Vordergrund ist ein absolut friedlicher Leviathan, der euch Zuflucht vor größeren Räubern bietet … wie dem kaum erkennbaren Schatten im Hintergrund. Wenn ihr ein so einen Celicerate seht, schwimmt um euer Leben!

**Sauerstoffpflanzen** sehen aus, wie türkisgrüne Gewächse mit einem blauen „Ball“ an einem Stängel – die Dinger sind unverwechselbar, keine Sorge. Die Pflanzen machen ihrem Namen alle Ehre, indem sie euch volle 30 Sekunden Sauerstoff spendieren, wenn ihr den blauen Ball benutzt. Nach 40 Sekunden bilden die lebensrettenden Gewächse eine neue blaue Sauerstoffblase; wer also zwei Pflanzen dicht beieinander findet, kann sich auch in Tunneln recht unbeschwert umschauen.

**Titan-Lochfische** machen ihrem Namen alle Ehre, denn sie sehen aus wie große Fische mit einem Loch in der Mitte. Anstelle von Höhlensystemen findet ihr die Lochfische in der Regel unter Eisschollen und Eisbergen. Wer sich dem Fisch vorsichtig nähert und auf seinen runden Mittelteil zielt, kann ebenfalls 30 Sekunden an Sauerstoff mit einer 40-sekündigen Nachladeperiode abgreifen. Achtet allerdings unbedingt auf die bissigen roten Symbionten, welche die Lochfische vor Raubtieren verteidigen – und ja, darunter fallen auch unter Atemnot leidende Eistaucher!

Solltet ihr auf euren anfänglichen Exkursionen einem abgestürzten Raumschiff begegnen, schnappt ihr euch ein paar der Schrottteile in der näheren Umgebung und dreht dann sofort wieder um. Die Raumschiffe beinhalten zwar tolle Beute in Form von fortgeschrittenen Handwerksmaterialien, doch das meiste davon befindet sich hinter Türen, die aufgeschweißt werden müssen. Zudem sind die versunkenen Korridore noch verwirrender als die gefürchteten Höhlensysteme – und Sauerstoffpflanzen oder Lochfische sucht ihr hier ebenfalls vergebens. Ein letztes großes Argument gegen einen verfrühten Wrack-Tauchgang sind die „Krakenhaie“, welche die Absturzstellen unsicher machen.

## JACQUES COUSTEAU WÄRE STOLZ: DER SICHERE UMGANG MIT SEEUNGEHEUERN

Thalassophobie ist die Angst vor tiefem, offenem Wasser und den großen Dingen darin, die unter dem Schwimmer ihre Kreise ziehen. Subnautica: Below Zero ist für die große und auf glückliche Art und Weise landgebundene Gemeinde der Thalassophobiker unter uns ein wahrer Härtetest. Doch das Spiel hat einen enormen Vorteil: Es simuliert ein funktionierendes Ökosystem, in welchem sich Raub- und Beutetiere annähernd realistisch verhalten. Dementsprechend könnt ihr den Begegnungen mit Seeungeheuern deutlich gelassener entgegensehen, wenn ihr wisst, wie sich die Tiere in einer bestimmten Situation verhalten.

Generell gilt, dass durch die düstere Atmosphäre und die dunklen Kavernen unter dem ewigen Eis praktisch alles auf 4546B auf die eine oder andere Art und Weise im Dunkeln leuchtet. Die Biolumineszenz ist dabei deutlich „kälter“ als im ersten Teil von Subnautica, was die Navigation bei Nacht zusätzlich erschwert. Generell gilt jedoch: Wenn es in der Ferne blau, grün oder türkis leuchtet, ist es vermutlich ein Lebewesen. Wie im echten Leben achtet ihr bei der Gefahrenbeurteilung auf eure Umgebung: Ihr befindet euch in engen Gängen oder seichten Ufergewässern? Dann werdet ihr es vermutlich mit einem kleinen Raubtier oder einem Beutefisch zu tun haben. Ihr schwimmt im offenen Meer und unter euch tun sich finstere Tiefen auf? Dann seid vorsichtig, denn je mehr Platz und Beute Raubtiere zur Verfügung haben, desto größer werden sie. Enge Tunnelsysteme nagen zwar an eurem Sauerstoffvorrat, beherbergen aber tendenziell weitaus weniger Gefahren.

**Vorsicht:** Achtet in den Höhlen auf „Kracherfische“! Die kugeligen kleinen Monster leuchten rot und kündigen sich durch ein charakteristisches Knurren an. Wenn ihr ihnen oder den roten Korallen, die sie beschützen zu nahe kommt, rasen sie auf euch zu und sprengen sich mit Wucht in die Luft. Schwimmt nicht von ihnen weg, sondern im Bogen an ihnen vorbei; durch ihre winzigen Flossen können sie vor der Explosion nicht rechtzeitig wenden. Wer die rote Koralle an der


Augenblicke wie dieser stellen das Highlight jedes frisch abgestürzten Forschers dar: Fast jeden Gegenstand, den ihr hier seht, könnt ihr scannen und im Anschluss mit dem Fabrikator nachbauen!




Wenn ihr euch in der Nähe von Arbeitsplattformen umschaut, werdet ihr immer etwas Nützliches finden. Euch erwarten Schätze, von Nahrungsriegeln über scanbare Tech-Fragmente bis hin zu ganzen Bauplänen!

Tunnelwand entfernt, verhindert obendrein, dass sich dort für die nächsten Tage weitere Kracherfische ansiedeln.

**Geräusche sind euer Frühwarnsystem.** Wenn ihr unsicher seid, dann verlasst euch auf euer Gehör. Fast jede der Kreaturen in Subnautica: Below Zero besitzt einen charakteristischen Ruf. Zudem befindet ihr euch unter Wasser, sodass Geräusche extrem weit tragen. Wenn ihr in dem Anfangsbiom „Wendelbrücken" zum Beispiel ein geheimnisvolles Brüllen hört, dann ist das nicht nur Ambiente – das Geräusch gehört zu den Raubtieren „Cryptosuchus" die sich im Vulkanareal, 600 Meter Richtung Südost befinden.

**Angriff ist die beste Verteidigung.** Die Raubtiere in Subnautica: Below Zero verhalten sich realistisch! Das bedeutet, dass Räuber die klein bis mittelgroß sind, in der der Regel durch einen beherzten Stich mit eurem Feldmesser abgewehrt werden können. Raubtiere kämpfen in freier Natur nur selten bis auf den Tod und auch auf 4546B legen Monster den Rückwärtsgang ein, wenn die Nahrungsaufnahme das Verletzungsrisiko nicht rechtfertigt. Darunter fallen insbesondere eindrucksvolle aber im Kern feige Jäger wie der „Brute Shark" oder der grauenerregende „Cryptosuchus". Lasst euch nicht einschüchtern!

**... außer im Fall von Leviathanen.** Die sogenannten Leviathane stellen die größten Monster in Subnautica: Below Zero dar und folgen eigenen Regeln. Ähnlich wie in den legendären Duellen zwischen Pottwalen und Kraken kämpfen auch die Riesenmonster von 4546B bis zum Tod. Außerdem ignorieren sie oft kleine Beutefische und legen sich mit anderen Leviathanen oder kleinen Raubtieren an – das schließt euch mit ein! Giganten wie der Schattenleviathan oder der Celicerate sind so gefährlich, weil in ihrer Umgebung kleine Fische völlig sorglos umherflitzen, ihr selbst aber angegriffen werdet, sobald die Riesen eure Witterung aufnehmen. Verhaltet euch in bekanntem Leviathan-Gebiet ruhig und wartet bei einem unheimlichen Geräusch lieber fünf Sekunden länger, als im Anschluss euer Inventar zu verlieren. Übrigens: Dieses Mal seid ihr auch auf dem Land nicht sicher.

**Die Leere ist absolutes Sperrgebiet.** Wenn ihr euch zu weit vom Zentrum der Karte entfernt, betretet ihr einen tiefschwarzen Abgrund, der den Namen „Die Leere" trägt – kehrt um! Hier gibt es nichts für euch, denn die Leere stellt den Rand des Spielareals dar und wird von den größten, aggressiven Leviathanen des Spiels, den „Leere-Celicerate" bewohnt.

**Versteckt eure Ausrüstung, wenn Seeaffen in der Nähe sind.** Sprich, nehmt keine Ausrüstung wie Scheinwerfer, Scanner oder Messer in die Hand. Die kleinen Mistkerle reißen euch die Gegenstände sonst aus der geballten Faust und schleppen sie in ihre Nester – und diese befinden sich in den gefährlichen, sauerstoffarmen Tunnelsystemen. Tötet die Biester aber auf gar keinen Fall, euch wenn es euch in den Finger juckt. Vertraut uns, später ändert sich eure Beziehung zu den Seeaffen drastisch.

## NEUGIERDE IST EURE SUPERKRAFT: DAS SCANSYSTEM

In der Haut von Robin Ayou müsst ihr euch eure Existenz auf 4546B von Grund auf neu erschaffen. Damit ihr allerdings nicht in den Strohhütten anderer Survivalspiele ein tristes (und dank der Temperaturen sehr kurzes) Dasein fristen müsst, könnt mit eurem Scanner bestehende Strukturen registrieren und im Anschluss mit eurem Fabrikator eine perfekte Kopie erstellen. Um einen Scanner zu erstellen, benötigt ihr eine Batterie und einen Titanklumpen – also nichts, was ihr nicht innerhalb von fünf Minuten in dem Anfangsbiom Wendelbrücken zusammentragen könntet.

**Wichtig:** Scannt alles, was ihr finden könnt! Korallen, Fische, Monster, Möbel, Schrott – alles. In dem Moment, in dem ihr eine neue Umgebung betretet, zückt ihr euren Scanner und macht euch an die Arbeit. Subnautica: Below Zero ist ein geschickt getarntes Metroidvania. Das bedeutet, dass die Umgebung nicht prozedural generiert wird, sondern mit viel Liebe in Handarbeit erstellt wurde. Immer wenn ihr neue Technik scannt, schaltet ihr einen weiteren Bereich von 4546B frei, indem ihr zum Beispiel tiefer tauchen oder länger an der Oberfläche verbringen könnt. Dabei gibt es einige wichtige Regeln, die ihr beachten solltet.

**Gebäude sind wahre Schatzkammern.** Egal ob unter Wasser oder




Sobald eure Hütte steht, setzt ihr eine Ladestation für Batterien an die Wand. Auf diese Weise spart ihr die wertvollen, begrenzt verfügbaren Mineralienressourcen. Schmeißt leere Batterien vor diesem Zeitpunkt also keinesfalls weg!



Eine gut mit Energie versorgte Anfängerbasis samt Außengarten stellt, nach der Konstruktion aller Werkzeuge und eurer Ausrüstung, Priorität Nummer eins dar. Wenn ihr die Sache geschickt angeht, habt ihr im Anschluss eine völlig autarke Basis.

an der Oberfläche, sobald ihr eine von Menschen errichtete Struktur seht, sollte euer Scanner geschäftig brummen. Hier findet ihr neue Möbel und Bauteile für eure Basis, neue Technologien und PDAs, die euch den Hintergrund des Spiels näherbringen. Scannt alles, auch wenn es nach unnützen Hintergrundgegenständen aussieht.

**Metallschrott auf dem Meeresboden ist wertvoll.** Wenn ihr an kaputten Ausrüstungsteilen vorbeischwimmt, scannt ihr sie sofort. Sobald ihr zwei oder drei Teile einer neuen Technologie gescannt habt, schaltet ihr den Gegenstand zur Benutzung frei. Zu Beginn sucht ihr in den Wendelbrücken die „Seaglide“ Fragmente, die euch die Konstruktion eines Mini-Fahrzeuges ermöglichen.

**Arbeitsplattformen sind immer einen Blick wert.** Haltet vor allem nach den weiß-grauen Werksplattformen Ausschau, auf denen ihr Nahrungsriegel, Leuchtfackeln und Technologiekarten findet, die euch eine neue Technologie sofort und ohne das Scannen von Bauteilen verschaffen. Sucht auch im Umkreis der Plattformen nach den weißen Kisten, ab und an liegen die Schätze versteckt.

**Scannt auch Bauteile, die ihr bereits besitzt.** Bereits bekannte Techologien gaben euch nach dem Scannen Ressourcen. Da sich die zur Verfügung stehenden Mineralien nicht regenerieren, nehmt ihr jeden Fetzen an Rohstoffen mit, den ihr finden könnt.

**Der Mineralienscanner und der Scanraum sparen eine Menge Zeit.** Wenn ihr dringend Salz, Silber oder andere Materialien benötigt, schnappt ihr euch den Handscanner und folgt dem pulsierenden Punkt auf dem Display. Wenn ihr es schaffen solltet, einen Scanraum in eurer Basis zu bauen, wählt ihr die entsprechende Ressource an und setzt euren Scan-Chip im Anzug ein. Voilà, ihr seht die Schätze als Markierung in eurem HUD. Einfacher geht es nicht!

**Batterien für eure Werkzeuge ladet ihr in einer Basis-Ladestation.** Später erhaltet ihr auch Schwimmflossen, mit denen ihr Batterien durch Bewegungsenergie aufladen könnt, doch zu Beginn ist eine Ladestation die einfachste Variante. Drückt zum Batterietausch einfach die R-Taste, wenn ihr das Werkzeug in der Hand habt, und tauscht eine leere durch eine volle Batterie aus.



## DIE GRUNDLAGEN STEHEN: TIPPS FÜR WANDERLUSTIGE FORSCHER

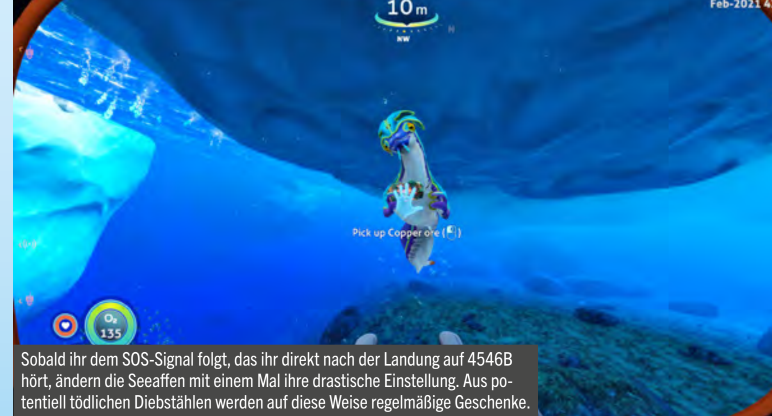
Sobald ihr euch mit den Grundlagen vertraut gemacht, eure Basisausrüstung gebastelt und ein kleines Habitat errichtet habt, kann es richtig losgehen. Nun wartet die gesamte Welt von Subnautica: Below Zero auf ihre Erkundung! Damit ihr auf eurem weiteren Weg ein wenig schneller vorankommt, folgen an dieser Stelle ein paar spoilerfreie Tipps, die euch eure Forschertätigkeit drastisch erleichtern.

**Haltet das Energielevel eurer Basis stabil.** Egal ob ihr eure Musikbox anschaltet, Batterien ladet oder einen Kaffee kocht: Alles was ihr im Habitat an- oder ausschalten könnt, benötigt Energie. Am leichtesten sammelt ihr diese, indem ihr ein paar Solarzellen auf euer Dach setzt und nachts mit der Energie haushaltet. Wer die Nacht zum Tag machen will, benutzt einen Bioreaktor. Dieser wird mit biologischem Material befüllt – doch die Pflanzen auf 4546B respawnen nicht. Die Abhilfe schafft …

**Ein Unterwassergarten sichert eure Zukunft.** In einem Unterwasser-Beet könnt ihr fast alle Pflanzen züchten, denen ihr auf euren Reisen begegnet. Egal ob Nahrung, Energie oder Silikon, euer Beet versorgt euch mit allem was das Herz begehrt und macht euch damit völlig unabhängig von Sonnenlicht, Fischen oder Jagdausflügen. Samen erhaltet ihr, indem ihr die Pflanze vor euch auf den Boden werft und mit dem Messer bearbeitet. Viel Spaß beim ozeanischen Ackerbau!

**Thermallilien und Höhlen retten euch an Land vor Erfrierungen.** Die riesigen Blüten mit einem Auge in der Mitte geben tagsüber eine Menge Wärme ab und retten euch selbst dann, wenn ihr ohne Schneeanzug von einem Blizzard überrascht werdet. Solltet ihr mitten in der Nacht, fernab von Thermallilien an Land stranden, sucht ihr nach der nächsten Höhle. Hier verliert erhaltet ihr den Rest eurer wertvollen Körperwärme.

**Unser letzter Tipp hat es in sich, weshalb wir ihn gesondert aufführen:** Folgt dem SOS-Signal, das ihr zu Beginn findet, sobald ihr dazu in der Lage seid. Ihr musst einen Wasserdruck von 200m aushalten, also besorgt ihr euch zunächst ein Kreislauftauchgerät. Dieses findet ihr, indem ihr euch von eurer Rettungskapsel aus Richtung Süd-Südwest dreht und schwimmt, bis ihr eine riesige „Korallenschleife“ findet; keine Sorge, die Formation ist unverwechselbar. Taucht hier geradeaus nach unten, nehmt den Bauplan an auch, bastelt das Gerät und kehrt an dieselbe Stelle zurück. Hier seht ihr blinkende grüne Säulen, denen ihr an ihren Ursprungsort folgt. Was dann passiert, spoilern wir natürlich nicht. Eines verraten wir euch aber: Die sonst so störenden Seeaffen werden mit einem Mal zu euren besten Freunden, denn anstatt euch Gegenstände zu stehlen, bringen sie euch ab diesem Zeitpunkt seltene Ressourcen! Nun seid ihr bestens gerüstet, um die Story von Subnautica: Below Zero in vollen Zügen zu genießen. Wir empfehlen, in Richtung Südwest zu schwimmen, bis ihr Land erreicht. Vielleicht befindet sich ja etwas Interessantes in der alten Forschungsstation? Viel Spaß bei eurem gruselig-schönen Abenteuer auf Planet 4546B. Und vergesst nie: Wenn es größer als ein Kleinwagen ist, schwimmt ihr am Besten in die andere Richtung. ❑



Sobald ihr dem SOS-Signal folgt, das ihr direkt nach der Landung auf 4546B hört, ändern die Seeaffen mit einem Mal ihre drastische Einstellung. Aus potentiell tödlichen Diebstählen werden auf diese Weise regelmäßige Geschenke.

KOLUMNE

# Spiele müssen kürzer werden, sonst verschwenden sie eure Lebenszeit!

Spiele wie Assassin's Creed, The Witcher oder Mass Effect kommen heutzutage auf hunderte Stunden Spielzeit. Warum nicht mal Mut zur Kürze beweisen, damit die begrenzte Zeit der Spieler wieder respektiert wird?

**Von:** Carlo Siebenhüner

Das große Projekt auf der Arbeit ist durch, das Handy ist im Flugzeugmodus, der Partner und/oder die Kinder sind ruhiggestellt. Endlich mal wieder richtig Zeit zum Zocken! So ging es mir letztens, als am Wochenende meine Freundin auf Besuch bei ihrer Familie war und auch sonst keine weiteren Aufgaben anstanden. Ich hatte also zwei Tage sturmfrei. Was hab ich mich da drauf gefreut: Endlich mal wieder so richtig ungestört zocken! Ich schmeiß mich also Samstagmorgen auf die Couch, scroll meine Spielelisten durch und hab keine Ahnung, was ich spielen soll.

Denn auch wenn ich vergleichsweise viel Zeit habe, springen mir fast ausschließlich die großen Blockbuster mit 50, 100 oder 200 Spielstunden wie Assassin's Creed: Valhalla oder Wasteland 3 entgegen, bei denen ich nur laut stöhnen kann. Gerade für die habe ich doch aber keine Zeit und ich wünschte mir dringend was Kurzes, Kompaktes, das ich an ein bis zwei Abenden abschließen kann.

**Oder kurz gesagt: SPIELE MÜSSEN KÜRZER WERDEN!**


Ungefähr so schaut man, wenn man merkt, wie The Last of Us: Part 2 das Ende in die Länge zieht.

Bildquelle: Sony

## DAS PROBLEM SIND WIR SPIELER

Klar, der Trend zu längeren Spielen besteht nicht erst seit gestern. Schon seit vielen Jahren versuchen sich Spiele, in ihren Superlativen zu überbieten. Noch realistischere Grafik, noch mehr Interaktionen, noch bessere Story und noch längere Spielzeit. Gerade mit Letzterem spricht das Marketing den kleinen Geizkragen in uns an. Wenn uns Spiel X nur 10 Stunden Spiel anbietet, aber Spiel Y mit 100 Stunden um die Ecke kommt, klingt das erst mal nach mehr. Damit wird es in unserem Kopf wertiger, vor allem, wenn beide Spiele zum gleichen Preis angeboten werden.

Diesen ersten Eindruck wieder umzupolen, ist dann eine Mehrleistung, die von uns abverlangt, aber nur ungern erbracht wird. Der erste

Wer in The Witcher 3 nach Novigrad kommt, wird mit Nebenaufgaben überschüttet. Da rollt man schon mal mit den Augen.

Bildquelle: Julia Barcelos (Nexus Mods)

Eindruck ist der wichtigste und den wieder abzulegen ist schwer. Das gilt nicht nur beim ersten Treffen mit den neuen Schwiegereltern.

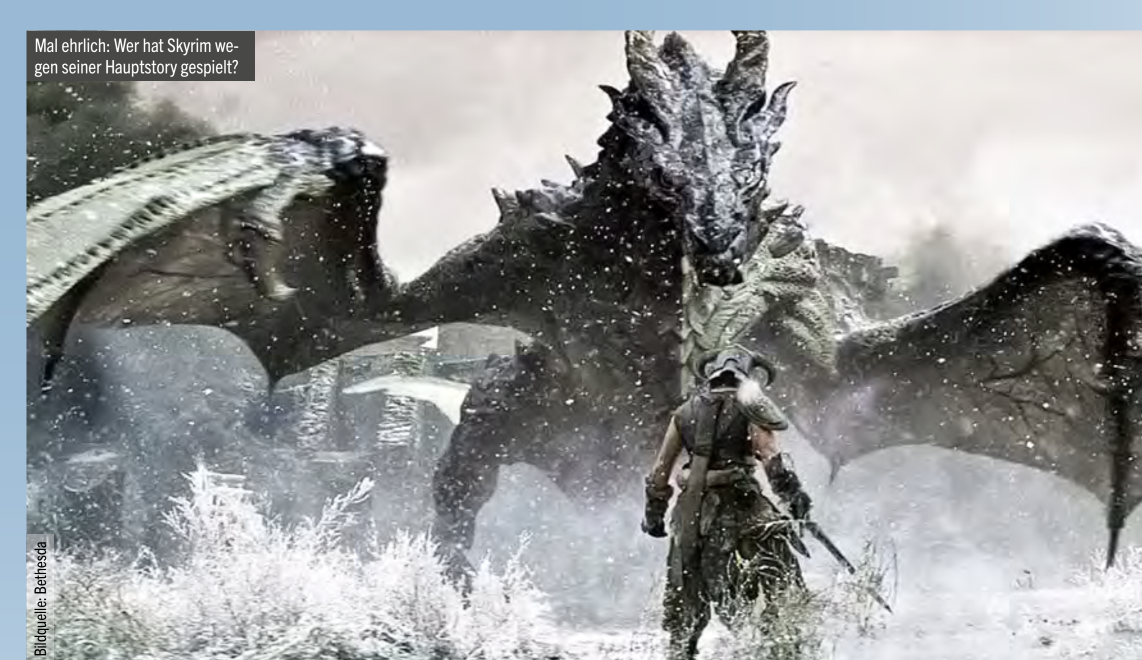
Dabei ist doch gerade der zweite Blick auf Spiele meist der Entscheidendere, denn erst dann erkennt man, womit man es zu tun hat. Sei es jetzt der Test auf pcgames.de oder das Free-Trial-Wochenende, an dem man einen Blick ins Spiel wirft. Erst dann merkt man, wie 100-Stunden-Monster zu langweiligen Grind-Maschinen und die 10-Stunden-Winzlinge zu einzigartigen Erlebnissen werden. Lange Spiele machen nämlich meistens drei große Fehler, die sie dann in den Augen der Spieler zu lang machen.

**Nebenquests aus der Hölle**

Vor allem Open Worlds sind die üblichen Verdächtigen. Mittlerweile packt jeder zweite Entwickler seine Ideen in ein Konstrukt mit offener Welt, ob es passt oder nicht. Muss halt gemacht werden, schließlich sind Open Worlds aktuell der heiße Scheiß. Nur nimmt man die offene Welt meistens eher als Ausrede für Spielzeitstreckung. Wenn die eigentliche Hauptstory nur 15 Stunden lang ist, packt man sie halt in eine Open World, macht noch ein paar Nebenquests rein und plötzlich kann man 50 Stunden auf die Packung schreiben.

Das Problem dabei ist, dass die Nebenaufgaben aber oft zu langweiligem Füllmaterial werden. Wenn ich noch einmal einen Planeten in Mass Effect scannen oder mit dem Mako erkunden soll, drehe ich durch. Das macht keinen Spaß – im Gegenteil: Das artet sogar irgendwann in Arbeit aus! Ich will aber die Schuld nicht allein den Open Worlds zuschieben. Auch in linearen Spielen gibt es gerne mal Nebenquests oder Erkundungs- und Sammelaufgaben. Gerade bei dem ganzen Sammelkram fehlt dann meistens sogar noch ein richtiger Mehrwert. Da kann ich in Resident Evil: Village massig Zeit verbringen, die Wächterziegen zu finden, und dann bekomme ich dafür ein Achievement, für das ich mir dann ein Artwork im Ingameshop kaufen kann. Das guck ich mir dann einmal an und danach nie wieder.

Selbst wenn die Nebengeschichten was hermachen, wird gerne mal übertrieben. Mein Blick fällt da vor allem auf die großen Rollenspiele wie The Witcher 3. Nicht falsch verstehen: Ich liebe den Witcher für seine Erzählungen und es ist definitiv ein Meilenstein. Als ich aber endlich das erste Mal nach Novigrad kam, fühlte ich mich richtig erdrückt, weil mich das Spiel mit Nebenquests zubombte. Das liegt natürlich in der Natur der Sache. Novigrad ist eine riesige Stadt, da ist es nur logisch, dass haufenweise Quests auf einen warten. Nur hat man bis dahin bereits gut und gerne 20-30 Stunden The Witcher 3 hinter sich, das Questlog ist schon gut gefüllt und plötzlich wird man wieder mit noch mehr Aufgaben überschüttet.



Mal ehrlich: Wer hat Skyrim wegen seiner Hauptstory gespielt?

Bildquelle: Bethesda

Zumindest mir ging es so, dass ich mit dem Wissen um das volle Questlog die Lust verloren habe und das Spiel erst mal pausieren musste.

## DA SCHLÄFT DER GESCHICHTENERZÄHLER EIN

Doch nicht nur durch langwierige Nebenquests leidet ein zu langes Spiel, denn auch die Hauptstory bekommt Dellen. Je länger das Spiel gestreckt wird, desto verwässerter wird die Story, wie bei The Last of Us: Part 2. Auch hier gilt wieder: Ich liebe das Spiel für das, was es erzählt und das Folgende ist Kritik auf hohem Niveau. Denn es liefert seine Geschichte komprimiert und bietet viele Highlights. Trotzdem oder gerade deswegen fühlt sich der letzte Part im Spiel zu lang an. Da wird man kurz vor dem Finale noch mal durch Arenen mit haufenweise Gegnern gescheucht, obwohl man das schon die letzten 20 Stunden gemacht hat. Nur, dass jetzt keine größeren Storyauflockerungen kommen, da das Ende direkt vor der Nase hängt. Gerade an diesen Stellen merkt man als Spieler stark, dass die Entwickler nochmal ein bisschen Spielzeit strecken wollten kurz vor Schluss.

In Open Worlds lässt sich eine packende Story noch schlechter inszenieren. Während Entwickler in linearen Spielen die volle Kontrolle haben und genau wissen, wann der Spieler wo durchkommt, fällt das in offenen Welten weg. Es ist ja Sinn der Sache, dass man dem Spieler freie Hand lässt. Nur lassen sich so gezielte Skriptmomente nicht mehr planen. Der Entwickler kann ja nicht davon ausgehen, dass man als Spieler genau zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort ist. Am Ende kommen dann meistens Schnitzeljagden bei raus, in denen man von A nach B gescheucht wird und auf dem Weg dazwischen erledigt man noch eine Wagenladung Nebenquests. Löst man dann irgendwann den nächsten Storyabschnitt aus, kratzt man sich da schon manches Mal am Kopf, warum man das jetzt genau nochmal macht.

Skyrim ist so ein Kandidat. Da passt die Hauptstory auf einen Bierdeckel und ist nur dazu da, einen quer durch die Spielwelt wandern zu lassen. Das Resultat kann sich jeder selbst beantworten, denn sein wir mal ehrlich: Wer von euch hat die Hauptstory überhaupt beendet? Mal davon abgesehen, dass die meisten Spiele mit 50 Stunden und mehr laut Achievement-, Trophy- und Erfolgestatistiken eh von den wenigsten wirklich durchgespielt werden, aber davon fang ich gar nicht erst an.

## DIE GAMEPLAY-TRETMÜHLE

Obendrauf kommt dann noch das Gameplay, mit dem man sich die meiste Zeit im Spiel aufhält, denn das kann auch schnell nervig werden und sich ziehen. Berühmt-berüchtigt sind da die Japano-Rollenspiele, die euch gerne mal bis in die Unendlichkeit grinden, also monotone Aufgaben erledigen lassen. Für den nächsten Stufenaufstieg braucht ihr nur 500 Schafe umzuhauen. Das ist genauso langweilig wie es klingt und streckt Spiele nur unnötig in die Länge.

Noch schlimmer sind dann die Publisher, die das sogar ausnutzen. Ubisoft bietet in seinen Assassin's-Creed-Spielen seit ein paar Jahren XP-Booster an, damit man nicht so lange grinden muss für den Stufenaufstieg. Für echtes Geld, in einem Vollpreis-Singleplayerspiel. Das ist schon sehr dreist und legt die Vermutung nahe, dass man das Spiel absichtlich lang und zäh macht, damit man Booster verkaufen kann. Ubisoft selbst dementiert derartige Vorwürfe natürlich.

## LEBENSZEIT DARF NICHT VERSCHWENDET WERDEN

Damit kommen wir zur Moral von der Geschicht', auf die letztendlich alles ausläuft. Denn egal, ob es jetzt uninteressante Nebenquests, eine zu lange Hauptstory oder lahmes Gameplay sind, was uns ein Spiel zu lang erscheinen lässt. Es wirkt sich am Ende auf eine Sache aus: unsere Lebenszeit!

Spiele buhlen um unsere Lebenszeit, und die ist nun Mal begrenzt. Ein großer Teil geht für Schule oder Arbeit drauf, dann kommen noch Familie und Hobbys dazu. Die Zeit, die wir für Spiele hingeben können, ist knapp. Das macht es umso dreister, wenn Spielehersteller die Lebenszeit ihrer Spieler nicht respektieren und sie mit gestrecktem Content verschwenden. Denn nichts anderes sind die Stellen in Spielen, die sie uns zu lang erscheinen lassen: verschwendete Lebenszeit.

Deswegen liebe Entwickler, wenn ihr euer nächstes Spiel baut und mit dem Gedanken spielt, das Ganze nochmal aufzublasen: Haltet bitte kurz inne und überlegt wirklich ganz genau, ob es das wert ist und ob ihr das mit gutem Content auffangen könnt. Denn sonst habt ihr Stunden um Stunden der Lebenszeit eurer Spieler auf dem Gewissen, weil ihr auf eure Packung eine große Zahl schreiben wolltet. ❑



Hoffen wir auf eine goldene Zukunft, in der Spiele die Lebenszeit ihrer Spieler wieder mehr respektieren.

Bildquelle: Sony